DVD: TAM 3 SAATLİK GAMESCOM ÖZEL VİDEOLARI! TOMB RAIDER İLK BAKIŞI

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Eylül 2011/09 I 6.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 47 I ISSN: 1307-8933



HEPSİNİ OYNADIK

GEARS OF WAR 3

VE ÇOK DAHA FAZLASI...

BATTLEFIELD 3 | FORZA 4 | ASURA'S WRATH | NFS: THE RUN | FIFA 12 | PES 2012

MGS: SNAKE EATER | RAGE | GUILD WARS 2 | STAR WARS KINECT

36 SAYFA DOLUSU GAMESCOM!

İNCELEDİK

RESISTANCE 3 | FROM DUST | LIMBO | BASTION | DRIVER: SAN FRANCISCO

CATHERINE | CAPTAIN AMERICA | AGE OF EMPIRES ONLINE

KIBRIS FİYATI: 8.00 TL (KDV DAHİL)





Editörün Günlüğü

TATİL BİTTİ, OYUN ZAMANI!

Siz bu satırları okuduğunuzda ben yine Los Angeles'ta olacağım. Artık bu sene ne olduysa, ikinci memleket oldu meleklerin şehri bana. Bu kez gidiş nedenim, Call of Duty serisi için düzenlenen ilk fuar olan Call of Duty Experience'a (COD XP) katılmak. Yok, valla 1 milyon dolarlık ödüllü turnuvada gerçekten gözüm yok. Ama burada CoD ve Modern Warfare serisinin geleceğiyle ilgili önemli bir şeyler olacak. Ve oyun dünyasının en büyük serisini etkileyecek bu "şey" her neyse, yerinde takip etmek lazım.

Haliyle 2 Eylül'de başlayacak olan COD XP'yi bu sayımıza yetiştiremedik, ama gelecek ay dergide yer vereceğiz. Bu arada da oradan çekeceğimiz görüntüleri ve videoları Oyungezer Online'da paylaşmaya başlıyor olacağız.

Ben onca yolu tek başıma giderken, kapı komşumuz Köln'e de 4 kişilik minik bir mangayla çıkartma yaptık. Bu sene de Gamescom'un suyunu sıkıp özünde ne olduğuna dikkatle baktık. Tuğbek, Faruk, Volkan ve Ozan'dan oluşan ekibin elinden bir uçan kuş kurtuldu maşallah.

Ve bu ay da bir Oyungezer klasiği olarak iki "exclusive" incelemeye imza attık: Rot balansınız uzun zaman önce kaybetmiş olan Driver serisinin, San Francisco'yla yeniden pistlere iddialı girişini ve Playstation 3'ün çıkış oyunlarından Resistance üçlemesinin son oyununun Türkiye'deki ilk incelemesini yine bu sayfalarda okuyacaksınız. Bir dakika ya, kendi yaptığım işin reklamını yapıyor gibi oldum Serpil! Valla bu ikisinin incelemesini de benim yaptığımı düşünmeden kurmaya başlamıştım bu paragrafı!

***

Yaz aylarının sonuna geldik ama bana sorarsanız son yılların en ferah yazlarından biriydi bu. Ne havası bunalttı, ne de oyun sıkıntısı çektik. İlk kısım için bir şey diyemeyeceğim ama oyun bolluğu için bağımsız yapımcılara bir teşekkür borçlu olduğumuz kesin. Ardı ardına öylesine şaşırtıcı ve eğlenceli bağımsız yapımlar geldi ki bu yaz, hiç boş kalmadık. Dijital dağıtım kanalları oyuncular tarafından benimsendikçe bu tür oyunların sayısı da artıyor. Kutusuydu, dağıtımıydı, reklamıydı diye uzayıp giden bin türlü ticari detayla uğraşmak yerine sadece aklındaki fikri hayata geçirmek isteyen yapımcılar artık daha cesurca hareket edebiliyor çünkü. Biz de bu cesareti hem alkışlıyoruz hem de dergide hak ettikleri üzere yer vererek elimizden geldiğince destekçisi olmaya çalışıyoruz.

Diğer yandan büyükler liginin bu aydan itibaren ısınmaya başlamasına da mutluyuz. Gerçi geçen ay Deus Ex'le açılışı yapmıştık ama Sinan'ın da söylediği gibi bu aya yetiştirdiğimiz Resistance, Driver San Francisco gibi iki oyundan sonra asıl gelecek ay ortalık karışacak gibi görünüyor. Olsun, biz kaosa alışığız, onu da atlatırız hep birlikte.

Biz artık gelecek aya doğru ufak ufak gidelim, sizi de içeri buyur edelim. Aman dikkat, Gamescom dosyamızdaki gizli belgeler arasında kaybolmayın!

Sinan & *Serpil*

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

- oyungezer.com.tr
- facebook.com/oyungezer
- twitter.com/oyungezer
- steamcommunity.com/groups/oyungezer


www.mmh6.com.
tiglon
PC DVD ROM
UBISOFT
© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Might & Magic, Heroes, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
KADERİNİ ORTAYA ÇIKAR
Griffin destanına önderlik ederek dünyanızı kurtarın.


Might & Magic
Heroes VI
Gerçek kahramanlar asla ölmez!
Gerçek efsaneler sonsuza dek yaşar!
DEVASA HARİTALARI KEŞFET
Taktiklerinizi mükemmelleştirerek, Might & Magic ya da Blood & Tears yolundan birisini seçin.
MIGHT & MAGIC EVRENİNDEKİ ZENGİNLİKLERİ KEŞFEDİN
100 saatten fazla oyun süresi, yönetebileceğiniz 80 farklı tür ve 150'den fazla kendine özgü eser.
PC DVD-ROM
12
UBISOFT

Gamescom 2011



11 360drc ve Gamescom ekipleri güçlerini birleştirerek yepyeni bir örgüt modeli yarattılar bu ay Oyungezer içinde. Fakat bu "örgüt" olayı sonradan fena patladı, gizli belgelerin sızması sonucu editörlerimizin ipliği pazara çıktı. Belki siz bu satırları okurken onlar içerde olacaklar ama neyse ki dosyayı tamamladılar. Yani bize göre hava hoş.

PC İNCELEME



60 From Dust
Dağlar eridi, okyanuslar kabardı. İnsanlar yakardı kurtuluş için. Müzik çaldı ve "Nefes" üfledi.

KONSOL İNCELEME



70 RESISTANCE 3
Direnişin son aşamasındayız, ya batacağız ya çıkacağız.

ORGANİZE SANAYİ

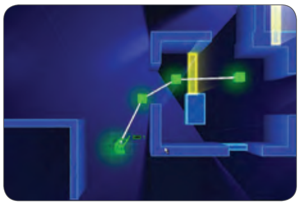


LOGIN



bakmadan geçmeyin







DOSYA



EKRAN DIŞI



alizine wonderland

PIXEL



oyun indeksi

OGZ_DVD BAYRAM ŞEKERİ GİBİ DVD

Oyungezer DVD SORUNLARI

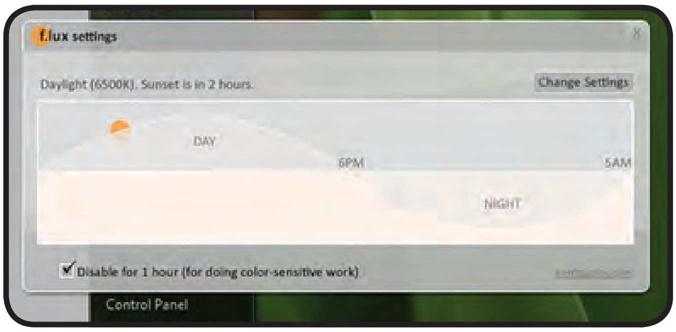
Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

F.LUX

GÖZLERİNİZ BAYRAM ETSİN

Monitör ışığının gece vakti ne kadar rahatsız edici olduğunu bilirsiniz. Fakat büyük olasılıkla bilmediğiniz bir şey var ki o da eğer gece yatmadan önce bilgisayar kullanıyorsanız, monitörün ışığı beyninizdeki melatonin üretimine engel olduğu için uykuya dalmakta güçlük çekmeniz mümkün.

Flux'a güneşin konumunu hesaplayabilmesi için nerede yaşadığınızı ve ortamda nasıl bir aydınlatma bulunduğunu söylemeniz yeterli, gerisini kendisi otomatik olarak hallediyor. İtiraf etmek gerekirse akşam saatlerinden itibaren sarımtırak bir renge bürünen monitörünüze ilk başta alışması oldukça güç geliyor. Ama bir kez alıştıktan sonra yıllarca o ışığa nasıl dayandığınıza hayret etmeniz mümkün. Hem bakarsınız uyku probleminize de çare olur. Flux'ı DVD'mizin Bonus bölümünde bulabilirsiniz.



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Frozen Synapse
2- PES 2012
3- Battlefield 3 videosu
4- Wildstar videosu
5- Amnesia: The Dark Room

RISEN – TÜRKÇE YAMA

FARANGA DA ARTIK TÜRKÇE KONUŞUYOR

Bundan önce *Dragon Age: Origins*'in Türkçe çevirisinde de çalışan Gökhan Halil Düzgün (Gokyabgu), bu kez gözüne sevdiği bir diğer rol yapma oyunu olan Risen'ı kestirmiş. Oyun içi grafikler, özel isimler ve kalıplar dışındaki 18.000 satırı aşkın metni (oyun menüsü, görev metinleri ve diyaloglar) Türkçeye çeviren, oyunceviri.com'un katkılarıyla hazırlanan yamayı DVD'mizin Modlar bölümünde bulabilirsiniz. Yamayı kurduktan sonra oyunda Türkçe altyazıları göremiyorsanız, ayarlardan altyazıları etkinleştirmeniz gerekiyor demektir.



CASE CASE

AFFERİN SİZE!

Daha önce *Shit Bit* adlı oyununa da DVD'mizde yer verdiğimiz Kerim Safa'dan güzel bir haber ulaştı bu ay elimize. Kurdukları Afferin adlı ufak bağımsız oyun yapım ekibi ilk meyvesini vermiş, programlama ve tasarımı Kerim Safa ile Naz Yılmaz, ses ve müzikleriyse Barış Konyalı tarafından yapılan oyunun adı *Case Case* konmuş. Basitçe anlatmak gerekirse, ekrandaki beş kat arasında hareketli kapılar vasıtasıyla geçiş yapıp valizleri toplamaya ve bu sırada kapılarla birlikte hareket eden düşmanlardan kaçınmaya çalışıyoruz. Amacımız mümkün olduğunca fazla sayıda valiz toplayıp çevrimiçi skor tablosunda üst sıralara çıkabilmek. Haydi goyunlar, görelim sizi!



HALF-LIFE 2: THE STANLEY PARABLE

427 NUMARALI KAMERAYA EL SALLAYIN

Stanley adındaki bir adamın öyküsüdür bu. Çalıştığı şirketin 427 numaralı elemanı olan Stanley bütün gününü odasında, klavyesindeki tuşlara basarak geçirmektedir. Hangi tuşlara, ne kadar süreyle ve hangi sırayla basması gerektiğini söyleyen emirleri takip eder; her gün, her ay, her yıl... Sanki bu iş için doğmuş gibi hisseder ve mutludur da. Ama günün birinde alışılmadık ve bir olay gerçekleşir; Stanley'i sonsuza dek değiştirecek ve asla unutamayacağı bir olay...

Yaptığınız seçimlere göre değişen altı farklı sonu bulunuyor The Stanlay Parable'ın. Eğer modu çalıştırma imkânınız yoksa dahi youtu.be/gblvOhnv2k0 adresinden sırasıyla bütün sonlarının gösterildiği yarım saatlik videoyu izlemenizi öneririz. Sürprizi açık etmek istemiyoruz ama bütün sonlarını gördükten sonra oyun modları bir yana, doğrudan video oyunlarına bakış açınız değişebilir.





Yeni Z68 anakartlarla her şeyin üstesinden gelin



Serinin tamamında kullanılan LucidLogix Virtu entegrasyonu ve sayısız özel bütünleşik yenilikle bu yeni teknolojiyi sonuna kadar kullanın!

Z68 kapsamlı medya özellikleri ve hızlandırılmış SSD önbellekleme teknolojisi sunar

Intel'in yeni Z68 Express yonga seti, 2. nesil Core i3, i5 ve i7 işlemcileri, güç evriminde bir sonraki noktaya taşıyor. Hem işlemci hem de grafik işlemci için overclocking desteği ile birlikte önceki H67 ve P67 yonga setlerinin faydalarını bir araya getiriyor. Ayrıca, kapasite açısından yüksek performanslı bir SSD'ye benzer bir sistem yanıt süresine ve geleneksel bir sabit diske oranla daha düşük bir maliyete sahip olan Intel® Smart Response Teknolojisi barındırıyor. Bilgisayar meraklılarının beklentilerini karşılamak üzere, Sandy Bridge işlemciler sorunsuz ev eğlencesi ve multimedya deneyimi için mükemmel ve son derece kapasiteli entegre grafiğe sahiptir. Tüm bunları en iyi şekilde sunmak üzere LucidLogix Virtu, kullanıcıların daha hızlı HD video kod çevrimi, kayıttan yürütme ve NVIDIA veya AMD ekran kartlarından oyun performansıyla birlikte Intel Quick Sync Video teknolojisinden faydalanmasını sağlayan otomatik ekran kartı değiştirme teknolojisi sunmaktadır. Bu açıdan düşünüldüğünde, kutudan çıktığı anda tüm bu özellikleri içermeyen yeni bir Z68 anakart almanın hiçbir mantığı yok. Bilgisayar kullanıcılarının ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşılamak için ASUS, hem entegre hem de harici olan ekran kartlarından tam potansiyel elde etme olanağını tek bir paket içerisinde sahip olmaya yönelik performans isteğinizi gerçekleştirdi! ASUS, tüm Z68 serilerini LucidLogix Virtu desteğiyle birlikte tasarlamayı amaçlamaktadır. ASUS'u diğer markalardan ayıran en önemli özellik, diğer markalar bu özelliği sonradan eklerken, ASUS bu desteği ilk aşamada sunmaktadır.

Seri genelinde hızlı video kod çevrimi ve ekran kartı değiştirme desteği

ASUS Z68 anakartlarla, hem entegre hem de harici olarak takılan ekran kart performansının en iyisine sahip oluyorsunuz. LucidLogix Virtu sayesinde P8Z68-V PRO gibi modeller, ihtiyaca göre hem entegre hem de harici olarak takılan ekran kart performansının en iyisine sahip oluyorsunuz. HD video izleme, çok daha fazla enerji tüketimine neden olan ayrı ekran kartını çalıştırmaya gerek duymadan entegre ekran kartını kullanmaktadır ve 1080p filmleri veya en yeni bilgisayar oyunlarına adanmış grafik işlemci çıkışı için bu ekran kartlarını kullanmaktadır. Böylece, mümkün olduğu anlarda performans ve enerji tasarrufunun keyfini sürersiniz.

Geniş Depolama Seçenekleri ve SSD Teknolojisi Bir Arada

Z68 mimarisinin bir başka yeni özelliği de işletim sistemi ve diğer işlemlerin sıkça eriştikleri kısımlar için önbellek olarak kurulu bir SSD kullanan Intel Smart Response Teknolojisidir. Bu teknoloji, enerji tasarrufunda bulunmak ve uzun süreli aşınma-yıpranmayı en aza indirmek üzere erişim hızlarını arttırır ve boş sürücü dönüşünü azaltır. Daha az gecikme ve daha kısa yükleme sürelerine sahip sorunsuz bir sisteme sahip olursunuz ve bu kesinlikle sisteminiz için bir artıdır.

En iyi seçimi yaparken doğru kararı vermek

DIGI+ VRM dijital güç tasarımına sahip benzersiz ASUS Çift Mikroişlemci'nin dahil edilmesi, gerçek anlamda zorlayıcı bilgisayar gücü arayanlar için yüksek overclock performansını mümkün kılmaktadır. Sistem Tweak işlemi sırasında daha fazla istikrar ve yüksek performans elde edilmesi için geliştirilmiş güç aktarımı ve daha hassas overclock ayarlarına sahiptir. Dijital voltaj regülatörleri, güç kaybını neredeyse tamamen ortadan kaldırmaktadır ve benzersiz bir verimlilik sağlamaktadır. Ayrıca, eski salt klavye BIOS ayarlarının modasını geçiren özel ASUS UEFI BIOS sayesinde BIOS ayarlarını mouse ve simge tabanlı grafik arabirimi üzerinden yapabilirsiniz. Böylece önyükleme önceliğinin belirlenmesi, aynı Windows'ta olduğu gibi sürükle-bırak kolaylığında olur.

Bir sonraki bilgisayar kurulumunuz için yeni adres

ASUS'un P8Z68-V PRO ve diğer yeni anakartları, 2. nesil Intel Core işlemciler ve Z68 Express yonga setinin gerçek gücünü ortaya çıkartmaktan çok daha fazlasını yapar. Overclocking yetenekleri ve enerji tasarrufu sağlayan özellikleriyle, şu anda mevcut olan Z68 anakartları arasında en iyi olanlardır.

YAKIN PLAN

Tüm ASUS P8Z68 anakartları, ister bütünleşik ister harici VGA çıkışı kullanın, iGPU entegre ekran kartı ve ayrı ekran kartları arasında LucidLogix® Virtu™ değişimini destekler.



Bütünleşik çıkış kullanımı
(Lucid i-Modu)



Eklenti VGA kullanımı
(Lucid d-Modu)

AVI dosyalarını MPEG4'e dönüştürün (Ne kadar azsa o kadar iyidir)

Sadece Ayrı Kart	3.5 dak.
Lucid d-Mode'ye sahip ayrı kart	1.1 dak.

3 kata kadar daha hızlı video dönüştürme

Test Konfigürasyonları: İşlemci: Intel i7-2600K-3ç4G / İşletim Sistemi: Win7-64
Bellek: G.Skill DDR3-1600 / VGA: ASUS
EAH6970 / Yazılım: Media Espresso 6.50


THE LEAGUE
THAT MATTERS
ESL TÜRKİYE OYUNLARI
Counter-Strike
Crysis 2
Call of Duty
FIFA
HaxBall
Starcraft II
Trackmania Nations Forever
Warcraft 3
Tüm oyuncuları toplayacak tek çatı!
ESL Türkiye'de isterseniz sadece eğlenmek için, isterseniz de profesyonel olarak oynayıp hediyeler kazanabilirsiniz.
Dişinize göre rakipler!
Artık düşük seviyedeki oyuncularla oynarken sıkılma ya da yüksek seviyedeki oyuncularla oynarken zorlanmanın sonu geldi.
Tanınmış takım ve oyuncularla oynayabilme fırsatı!
Bugüne kadar sadece isimlerini ve başarı hikâyelerini duyduğunuz dünyaca ünlü isimlerle birlikte oyun oynama fırsatı ESL Türkiye'de.
Uluslararası mücadeleler sizi bekliyor!
35 ülkede aktif olan ESL'de, Avrupa'nın dört bir yanından oyuncularla maçlar sizleri bekliyor.
Tüm lig ve kupalar ücretsiz!
ESL'deki hiçbir turnuvaya katılmak için ücret ödemezsiniz.
www.esl.eu/tr
ESL
Electronic Sports League
SETI
Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Gamescom'u sayfalara sığdıramadık syf 12 >>

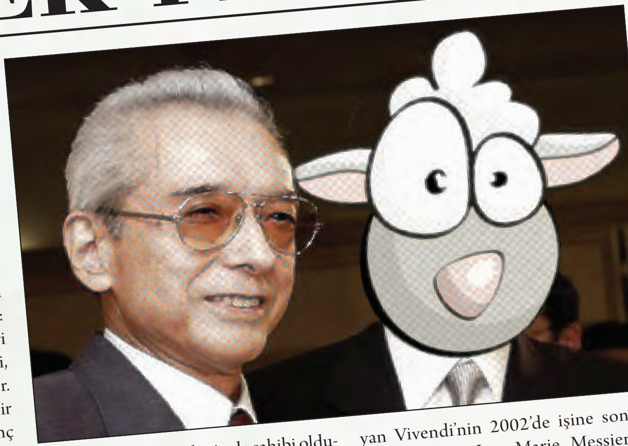
360dro

The Koeln Times

A ridiculously low level newspaper just to blame OGZ

GİZLİ BELGELER YAZI DİZİSİ - BÖLÜM 6

GOYUN
GERÇEK PATRON O MU?



Yayınlanmaya başladığı günden fenomen haline gelen Oyungezer dergisinde ortaya çıkan skandal belgeler okurlar arasında tartışma yarattı. Geçtiğimiz hafta adının açıklanmasını istemeyen EO'nun gazetemize verdiği belgeler bilinenin aksine derginin Serpil Ulutürk, Sinan Akkol, Tuğbek Ölek üçlüsü tarafından kurulmuş bağımsız bir yayın olmadığını, gerçek patronun perde arkasından dergiyi yönettiğini gösteriyor. Belgeleri sızdıran şahıs bu gizli patronu şöyle tanımlıyor: "İlk karşılaştığımızda zararsız ve uysal biri gibi görünmüştü. Ufak tefek, tıknaz biri, oldukça tüylü, pek konuşmayı sevmiyor. Ancak geçen ay yazılarını geciktiren bir editörü odasına çağırdı. İçeriden korkunç sesler geliyordu, ne oldu bilmiyorum. Bütün ofis buz kesip kaldık. Arkadaşımızdan bir daha haber alamadık". Bu ifade elbette ki herkese gizli patronun Goyun olduğunu düşündürüyor.

Okurlar yıllardır bağımsız ve idealist editörlerce kurulmuş bir dergiyi takip ettiklerini düşünürken geri planda yaşananların çok farklı olduğunu öğrenmenin şaşkınlığı içinde. "Meğer para babası bir patronun muş dergi, inanamıyorum, bir de dalga geçer gibi derginin her yerine resmini basmışlar, dergi maskotu diye yedirmişler bize" diyor Oyungezer'i ilk sayısından beri takip eden Hamza Yerlikaya.

Bu gizli patron hakkındaki iddialar bunlarla sınırlı da değil. Kendisinin oyun sektöründeki pek çok şirketin de sahibi olduğu söyleniyor. Sayısız uluslararası paravan şirket arkasına gizlenmiş bu ağın tam ebatlarını bilmek mümkün değil. İddialar 2006 senesinde EA'in kurucusu Trip Hawkins'in Guardian'a verdiği özel bir röportajla başladı. Röportajda 1991 senesinde EA'i sattığı kişinin aslında bir kukla olduğunu, şirketin gerçek yeni sahibinin son 20 senede oyun sektörünü ele geçirdiğini düşündüğünü söylemişti. "Oyun sektöründe ne oluyorsa artık onun izniyle oluyor, gidip onun toynağını öpmeden oyun geliştirmek mümkün değil" demişti Hawkins. Röportajın ardından şaibeli bir trafik kazası atlatan Hawkins bir daha bu konuda konuşmadı.

Bu iddiaları destekleyen diğer bir beyan Vivendi'nin 2002'de işine son verilen CEO'su Jean-Marie Messier'den geldi. Üç ay önce Fransız TF1 televizyonuna konuşan Messier, işine neden son verildiği sorusuna "Çünkü şirketi meee'lemekten başka bir şey bilmeyen salağın biri satın aldı" cevabını vermişti. Bu da EA'in yanı sıra ActivisionBlizzard'ın en büyük hissedarının aynı kişi olduğunu düşündürüyor.

ABD Federal Ticaret Komisyonu Rekabet Bürosu'nun 2009'da yayınladığı bir belgede yine Goyun'un izlerine rastlıyoruz. 2008 yılından itibaren ZeniMax Media Inc.'in üst üste şirket alımlarına gittiği, id Software, ArkaneStudios gibi stüdyoları bünyesine kattığı ancak bu alımların maddi kaynağının anlaşılamadığını belirten rapor, dünya çapında büyük oyun firmalarında ciddi hisseleri bulunan bir ağın, 2007 yılında ZeniMax'ı gizlice almış olabileceğini belirtiyor.

İddialar çarpıcı ancak Goyun'un oyun sektöründeki bağlantıları bu iddialardan çok daha eskilere gidiyor. Kimliğini açıklamak istemeyen ancak Nintendo'da uzun yıllar yöneticilik yapmış bir kaynak, 1970'lerin başında Nintendo'nun ciddi bir krizin ortasındayken HiroshiYamauchi'nin herkese "çok yakın bir arkadaşım" diye tanıttığı Goyun'un işleri devraldığını söylüyor. Şirketin oyuncak ve oyun kartı işlerini kapatan Goyun, Nintendo'yu video oyunu işine soktu ve 1983'te ilk NES'in lansmanına kadar şirketin tüm kontrolü elindeydi bu kaynağa göre. NES'in yayınlanmasından sonra ortadan kaybolan Goyun, 2002'de Yamauchi'nin emeklilik partisine kadar adeta sır oldu. Goyun'un bugüne dek çekilebilmiş tek fotoğrafı bu partiden. Bize fotoğrafı ve bu bilgileri sızdıran Nintendo eski yöneticisinin Goyun'un Nintendo ile bağlantısı hakkındaki yorumu da çarpıcı: "Şirketi 10 sene boyunca o yönetti. Ve o dönemde Hiroshi ona hep patronuymuşçasına saygı gösterdi. Sonrasında da ne zaman Goyun'un adı geçse Hiroshi titredi. Bence o dönemde şirketi satın almıştı Yamauchi'den, en azından hisselerinin çoğunu". devamı 6. sayfada ...

GAMESCOM REZALETLERİ BİTMEK BİLMİYOR



ERDOĞAN AĞIR KONUŞTU:
DOTA 2 PATLAR

Başbakana göre DOTA 2'nin piyasada şansı yok.
Oyun Geliştiricileri Birliği'nin organize ettiği
Ramazan'ın son iftarında basına konuşan Başbakan
"İlk oyunu onlar yapmadı zaten, Blizzard oyununun
modu, ne demeye devam oyunu yapabiliyorlar ki?
HoN'un başına gelenler belli, LoL almış yürümüş,
bir de bunun üzerine Blizzard DOTA geliyor, açık-
çası ben Valve'a şans tanımıyorum" dedi. Kendisinin
hangi oyunu tercih ettiğinin sorulması üzerine ise
Jax'ın nerf yemesinden endişe duyduğunu ama ne
zamandır bir Carry karakter denemeyi düşündü-
ğünden LoL'u bırakmayı düşünmediğini söyledi.
Ama diğer yandan da Blizzard DOTA'nın iyi çık-
ması durumunda düşünmeden geçeceğini söyleyen
Erdoğan "Blizz'den babam çıksa oynarım" dedi.
Başbakan yemek sonrasında düzenlenen törenle
yılın başarılı oyuncularına çeşitli ödüller verdi.



Bu sene gerçekten de cıvıttılar! Oyungezer ekibinin fuarda yaptıkları sonrası Koelnmesse yetkilileri Dışişleri Bakanı Ahmet Davutoğlu'nu arayarak iki ülke arasındaki ilişkilerin sürekliliği açısından bu ekibin gelecek sene fuara gelmemesini rica etti. Koelnmesse Genel Müdürü Gerald Böse dün yaptığı basın toplantısında "İki önemli oyun geliştiricisi ağır travma yaşıyor. Firmalara ödediğimiz tazminatlar yüz binlerce euro'yu buldu. Canımıza tak etti, olmaz böyle şey" şeklinde konuştu.

Ekibin yaptıkları ayrıca basına sızan Oyungezer iç yazışmalarına da yansıdı. Editör Takip ve Dinleme Müdürlüğü tarafından hazırlanan üç sayfa rapor yüz kızartıcı detaylarla dolu. Beleş fuar yemeklerini birbirine sakınmaktan, stant basmalara kadar uzanan iddialar içinde en çarpıcısıHamburg limanında arabayla tavşan kovalanmış olması. Hamburg halkı günlerdir bu olayı konuşuyor ve tavşanlarının psikolojisini düzeltmek için büyük bir Havuç Festivali düzenlemeye hazırlanıyor.
Devamı 3. sayfada ...

gamescom

8 Ağustos 2011, Pazartesi Oyungezer Karargâhı

Merhaba arkadaşlar. Lütfen oturun, brifingimize başlayalım. Yarın saat 0145 itibariyle operasyonumuzu başlatacağız. Saldırı timimiz sivil kıyafetler ve sivil bir uçakla Köln'e inecek. Pasaport kontrolünde sorulması halinde "Gübre ithalatı yapan bir şirketin satın alma sorumluları"sınız. Dosyalarınızda sahte Tarım Bakanlığı belgelerini bulabilirsiniz. İhtiyaç duyacağınız her türlü mühimmat önceden Köln'deki hücre evimize ulaştırıldı. Bir adet ağır makineli kamera, iki adet susturuculu otomatik kamera, iki uzun namlulu fotoğraf makinesi, iki kompakt kısa mesafe kamera, çok sayıda kopyalayıcı ve teknik ekipman sizi bekliyor.

Saat 0645 itibarıyla fuar alanına giriş yapacağız. Messe'nin temizlik işlerinden sorumlu şirket bizim paravan şirketimiz. Sizi bir çöp kamyonu ile içeri sokacaklar. İki ayrı giriş noktamız var, Tuğbek ve Faruk dört numaralı salonun arka kapısından giriş yapacak. Tuğbek dört ve beşinci salonları gizlice gezip saldırı hedeflerimizi tespit edecek, Faruk ise Konami standını rahat gören bir noktaya seyyar üssümüzü kuracak. Bu mevziden 24 saat boyunca standı gözlem altında tutacak ve Kojima'nın standa girişini tespit etmeye çalışacağız.

Ozan ve Volkan ise dokuzuncu salonun yan kapısından direkt basın odasına sızacak. İlk hedefleri basın odasında en büyük masayı bulup yerleşmek ve savunma hattı oluşturmak. Fuar sonuna kadar ana üssümüz burası. Diğer tüm basın mensuplarının internetini yavaşlatıp basın odası kaynaklarını üssümüze kanalize edecek özel bir devre geliştirdik. Bu çiplerin odadaki tüm ağ dağıtıcılarına gizlice takılması gerekiyor.

Saat 0900 itibariyle saldırılarımıza başlayacağız. Beş gün boyunca toplamda yüzün üzerinde sorti atmamız gerekiyor. Öncelikle en büyük hedef olan EA standına sızacağız. EA'deki adamımız sizin için sahte VIP Pass hazırlattı. İçeri girişte bir direnişle karşılaşmayacağız bu sayede. Ancak kapalı kapılar arkasına sızarken her bir kapıdaki görevliyi etkisiz hale getirmemiz gerekiyor. Bütün görevliler bayan, bu yüzden Volkan vahşi cazibesini kullanıp dikkatlerini dağıtırken siz odaya sızacaksınız. Yapımcılarla röportaj yapıp oyunların görüntülerini çaldıktan sonra odadaki herkesi uyutmayı unutmayın. Böylece onlar operasyonumuzun farkına varana kadar biz bütün oyunları halletmiş oluruz.

EA standını hallettikten sonra önümüzdeki en büyük engel Activision Blizzard standı. Burada güvenlik daha sıkı ve geçen hafta muhbirimizi yakaladılar. Hiçbir yardım alamayacaksınız. Tek şansımız WoW'un yapımcısı Tom Chilton'ı rehin alıp diğer yapımcıları röportaj vermeye zorlamak. Acımasız olmak zorundayız, hazır rehin almışken Tom'la röportaj yapmayı da unutmayın.

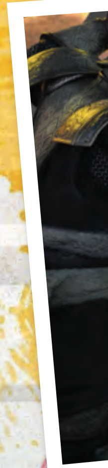
Bu iki büyük hedefi hallettikten sonra gerisi kolay. Tekli ve ikili olarak bütün stant ve oyunlara saldırılarımızı sürdüreceğiz. İstanbul operasyon birimi sürekli olarak keşif ve intel desteği verecek. İletişim cihazlarınızı sürekli olarak açık tutun.

Eğer yakalanırsanız sizin oradaki varlığınızı kabul etmiyor olacağız. Hepiniz için Japon basın kartları hazırlattık, Famitsu editörü ayağına yatacaksınız. Operasyonun başarılı olması durumunda pazar akşamı elde ettiğiniz bütün materyalle birlikte Rhen Nehri'nde sizi bekleyen bir botla önce Hamburg'a oradan da bir yük gemisiyle yurda dönüş yapacaksınız.

Sizden mutlak disiplin bekliyoruz. Dikkat çekecek hareketlerden kaçının ve talimatnamelere göre hareket ettiğinizden emin olun.














Belge No: 3421-6/4

ÇOK GİZLİ

03 / 08 / 2011

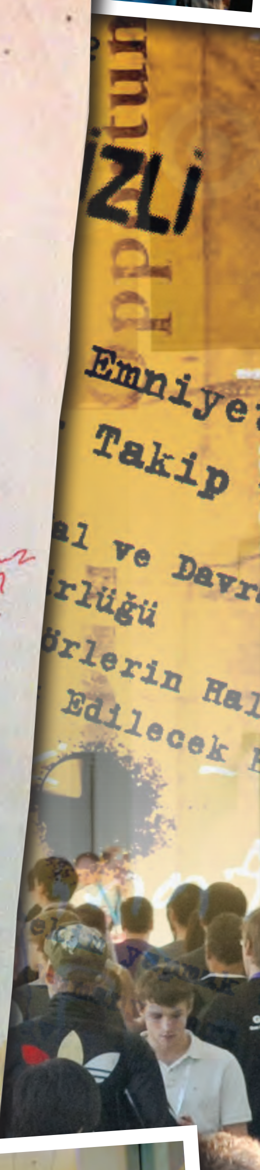
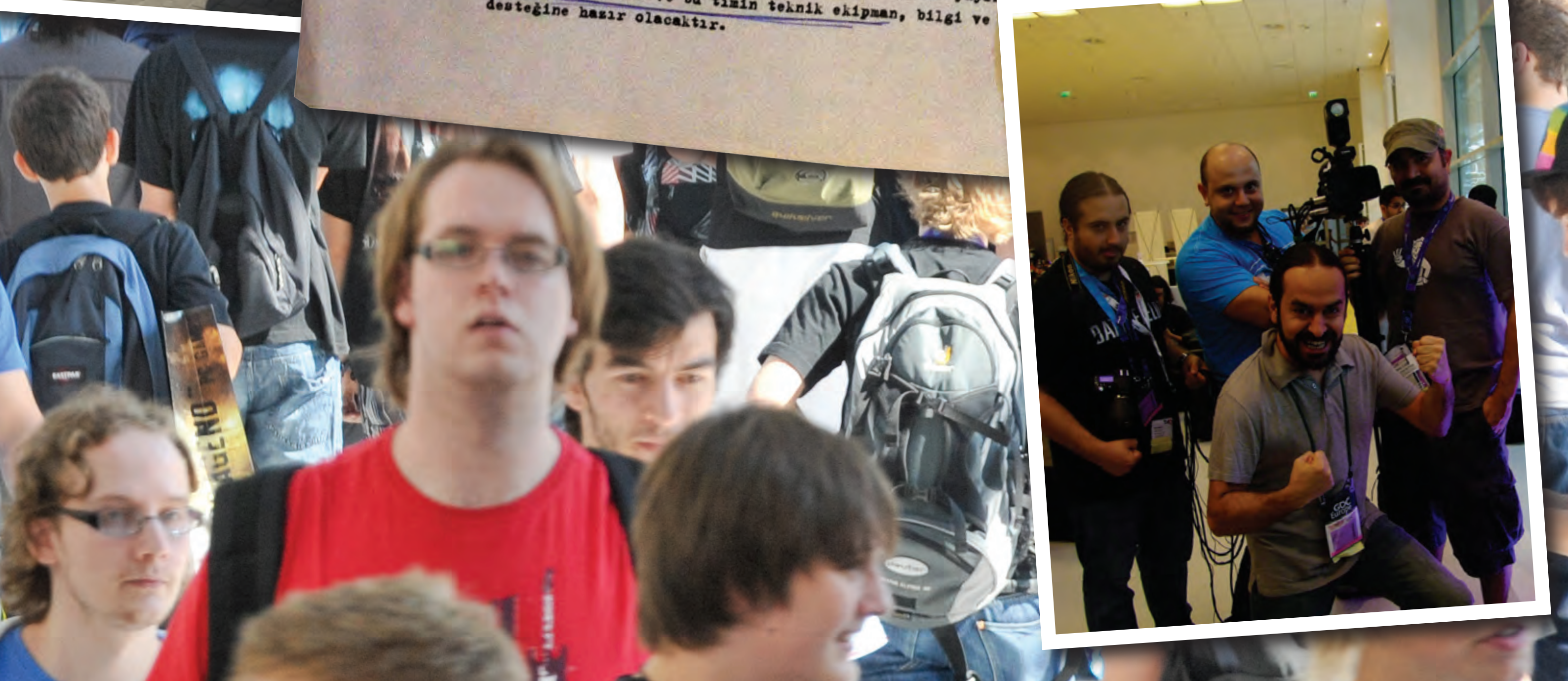
O.G.Z.

İVEDİ

Basılı ve Çevrimiçi Yayınlar Genel Yayın Yönetmenliği
Etkinlik Takip Merkezi

Konu: Gamescom 2011 Eylem Planı
Kime: Plan ve Bütçe Komisyonu
İlgi: 4214 Sayılı Fuar ve Etkinlik, Takip, Yayın ve Malzeme Yönetmeliği
İNT: 783.2-.99-23 PK

1. Oyun endüstrisinin geçtiğimiz yıllar içinde ABD ve uzak doğu odaklı yapısının, sektörel büyümede görülen yavaşlamaya çözüm olması vesilesiyle, EMEA ve güney amerika bölgesine doğru yönlemlendiği izlenmektedir. Özellikle online oyun ve kişisel bilgisayar oyunları pazarında EMEA'nın katkısı ABD ve uzak doğu pazarlarını geçmiştir. Bunda konsol donanım üreticilerinin EMEA menşeine sahip olmaması ve bu pazara odaklanmakta çektikleri zorluklar ile, geçtiğimiz beş senelik dönem içinde avrupa menşei pek çok online oyun firmasının gelişmiş olması etkin rol oynamaktadır.
2. EMEA pazarının ön plana çıkması ile oyunlara yönelik, etkinlik, toplantı, gösteri, fuar, turnuva ve benzeri organizasyonların bu bölgede eskisine göre daha fazla sayıda düzenlendiği ve daha fazla kamuoyu nezdinde dikkat çektiği tespit edilmiştir.
3. Leipzig Messe GmbH organizasyonu Games Convention organizasyonunun 2008 yılında Köln Messe GmbH tarafından, oyun sektörünün baskıları sonucu devri ile oluşan Gamescom etkinliğinin geçen üç sene içinde itibar ölçeğinde bugüne dek EMEA bölgesinde görülmemiş dereceler aldığı ve Entertainment and Leisure Software Publishers' Association tarafından 1989 - 2004 yılları arasınd aorganize edilen European Computer Trade Show'un gösterdiği derecelerin üzerine çıktığı gözlemlenmiştir. Etkinlik için hazırlanan itibar projeksiyon dökümanı (Ek 1a/t) göstermektedir ki önümüzdeki yıllarda etkinliğin Tokyo game Show ve Electronic Entertainment Expo (E3)'nun önüne geçmesi muhtemeldir.
4. Yukarıda belirtilen bilgiler ışığında etkinlik takip merkezinin çalışmalarının EMEA bölge merkezinde yoğunlaşması, merkez karargahının Londra'dan Köln'e taşınması ve bu konuda kasım 2009 tarihli beş yıllık planlama dahilinde ön görülmüş bütçelerin revizesi gerekmektedir. Komisyon onayı takibinde merkezimiz bu etkinliğin takip ve yayını ... tim oluşturulması ve bu timin teknik ekipman, bilgi ve ... desteğine hazır olacaktır.

24 / 08 / 2011

The Oyun Times

BORDERLANDS 2

PANDORA'NIN KUTUSU BİR KEZ DAHA AÇILACAK



Burak Akmenek, İstanbul
Tuğbek Ölek, Köln

Gamescom'da duyrulan nadir yeni oyunlardan biriydi Borderlands 2. Bu yüzden gösterimine daha bir heyecanlı gittik. Oyun yeni duyrulduğundan henüz oynatmıyorlardı elbette. Gearbox'dan Adam Fletcher bizim için oynayıp anlattı oyunu. İlk oyunun beş sene sonrasında geçiyor Borderlands 2 ve Handsome Jack isminde yeni bir kötü adam türemiş. İlk oyundaki silah üreticilerinden Hyperion Corp.'un lideri kendisi. Oyunun başında kendimizi Jack'in adamları tarafından yarı ölü hale bırakılmış halde buluyoruz ve yeni maceramız başlıyor.

Yeni oyunda Gearbox arayüz ve oynanışta bazı değişikliklere gitmiş ve elden geldiğince oyuncuların yakındığı şeyleri düzeltmeye çalışmış. Mesela oyuna bir mini harita eklenmiş, böylece haritaya bakmak için menülere girmek gerekmiyor.

ESKİ KARAKTERLER NEREDE?

Yeni oyun, yeni karakter sınıflarını da yanında getiriyor. Bizim emektar karakterlerimiz, bu defa birer NPC olarak çıkacak karşımıza. Görevlerimiz sırasında bu karakterlerden birisini kurtarıyor olacağız mesela ya da yeri gelecek eski dostlardan görev alacağız. Gelecek olan karakter sınıflarıyla ilgili bildiğimiz tek şeyse içlerinden birisinin Gunzerker adını taşıdığı. Gunzerker (evet, Gunner ve Berserker'in birleşimi) hem yumruklarını konuşturan, hem de iki elinde dilediği iki silahı birden aynı anda kullanabilen bir karakter. Burada özellikle altını çizmek istediğim şey, bu iki silahın tabanca ya da makineli tabanca gibi hafif silahlar olmadığı. Dilerseniz iki elinize de birer bazuka ya da birine bazuka, birine makineli tüfek alabileceksiniz! Yani taşıyabileceklerinizin bir sınırı yok.

Önceki oyunda en çok keyif aldığımız şey silah çeşitliliğiydi. Aynı özellik bu oyunda da devam edecek ama bu kez silah markaları daha ön planda. İlk oyunu oynayanlar oyundaki silahların her birinin farklı markalar taşıdığını bilir. Bu markalara göre silahların özellikleri ve dış görünüşleri de değişiktir. Borderlands 2'de bu özellik daha da ön plana çıkıyor. Artık herhangi bir silahı çok uzaktan gördüğümüzde bile kim tarafından üretildiğini anlayabileceğiz. Burada yeni fikirler de var. Mesela eskiden çok ucuz olduğundan sağa sola attığımız Tediore marka silahlar artık yere atıldığında bir el bombası gibi patlayacak. Hele içinde bir de mermi bırakmışsak, bunların sayısına göre patlamanın etkisi de artacak! Bütün cephaneyi bu eğlenceye yatıracak çok insan çıkacaktır.



Eskisine göre kat be kat büyük olan yeni Pandora'da bu kez dünyanın buzul, orman, dağlık arazi gibi daha önce görmediğimiz farklı yerlerine gideceğiz ve en önemlisi hikâye eski oyuna göre tüm dünyayı daha çok etkileyecek. Kuşlar çıkış tarihini Nisan 2012 gibi açıklasa da Gearbox'tan henüz resmi bir açıklama gelmiş değil.

Çıkış Tarihi: 2012 **Platform:** PC, PS3, Xbox 360 **Beklenti Notu:** 4/5

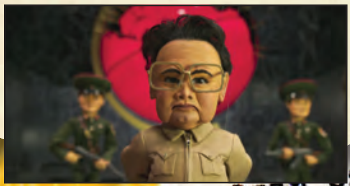
5. Çarşamba günü polis merkezine Helga Melga isim[li] bir bayan tarafından yapılan ihbar üzerine baskın düzenleyen Köln Emniyetine bağlı güçler, Volkan Turan'ı kadınlar tuvaletinde bulmuştur. Kadınlar tuvaletinde ne işi olduğu sorulduğunda Volkan Turan "Kapıda erkek kadın işareti yok ki. Ben Damen yazdığını görünce heralde "The Men" demektir diye düşündüm" şeklinde savunma vermiştir. Olayın vehameti sebebiyle gelecek yıllarda takım mensuplarının etkinlik öncesi almnca kursuna yollanması ve söz konusu madurlara tazminat ödenmesi kararlaştırılmıştır

4. Konami firması çalışanlarının ... bakımsızlığı konusunda Ozan özkan büyük tarihli protesto notasından anlaşılmaktadır ki ... söz konusu firmanın resepsiyon alanında görevlilerle ... Akıncı, söz konusu firmanın resepsiyon alanında görevlilerle ... bu tartışmış, görevlileri Hideo Kojima'nın içerde olduğu ... bilginin kendisinden saklandığı ve yanıltıldığı konusunda suçlamış ve içeride izinsiz arama yapma konusunda ısrar etmiştir. Kendisine engel olmaya çalışan üç stand görevlisi ve altı fuar güvenlik görevlisini tartaklayan Akıncı, stand içinde izinsiz arama yapıp Kojima'yı bulamayınca daha da sinirlenerek, fuarda PES 2012 tanıtımı için hazır bulunan John Murphy'yi "Sıçtınız lan güzelim serinin içine" diyerek darp etmiştir. Konami firması standlarında yaşanan maddi hasar, çalışanlarının tıbbi ve psikiyatri masrafları ve yaşadıkları itibar kaybı sebebiyle organizasyonumuzdan 134.327 ABD doları tazminat talep etmektedir.

Belge No: 7476-3/2

ANNEME FARMER OLDUĞUMU SÖYLEMEYİN!

OGZ'nin Avrupa muhabirlerine inat, 360drc ekibi de bu haber için Kore'den bildiriyor. Kuzey Kore lideri Kim Jong-il'in bugüne kadar yaptığı pek çok saçma sapan şeye tanıklık etmiştik, bu kez de oyun dünyasına el atmasına pek şaşırmadık o nedenle. Güney Kore polisinin yaptığı açıklamaya göre Kim Jong-il, kurduğu 30 kişilik bir hacker grubu ile online oyunlara saldırarak yasadışı gelir elde ediyor. Önüne geleni keserek elde edilen oyun içi eşyaların gerçek para karşılığı satılması anlamına gelen "altın çiftçiliği" üzerine odaklanan bu hacker grubu kolay yoldan çiftçilik yaparak iki yılda yaklaşık 6 milyon dolar gelir elde etti. Özellikle "Lineage" ve "Dungeon and Fighter" oyunlarına dadanan hackerlar yapabilecekleri kestirilemeyen liderin planlarına bu sayede katkı sağladılar. Elbette daha önce pek çok kez farklı yollarla online oyunlardan para kazanıldığıyla ilgili haberler okumuştuk ancak bir ülke liderinin gelir için bu yola başvurması son derece ilginç geliyor kulağa, hatta komik, biraz da saçma, bu ne ya?





oyunumuzun gösterimine geldi. Gösterim boyunca bana garip garip dik dik bakıyordu zaten. Gösterim sonuna doğru saçma sapan bir şeyler mırıldanmaya, çeşitli garip ses ve hırıltılar çıkarmaya başladı. Çıkardığı saçma ve çirkin sesler bir süre daha sürdü. Basın mensubu olduğu için kabalaşmak istemedim. Bir iki kere uzaklaşmaya çalışsam da koluma yapıştı ve bırakmadı. Ben mırıldandığı şeyin kendi bestesi veya yerel birşeyler olduğunu düşünmüştüm. Ama ne güzel sen mi yazdın diye sorduğumda mırıldandığının Silent Hill 2'nin müziği olduğunu söyledi. Yaşadığım şoku anlatamam o an kendimden sanatımdan, bugüne kadar tüm eserlerimden nefret ettim." Sayın Yamaoka bu noktada gözyaşlarına boğulduğundan ifadesine devam edememiş ve Tuğbek Ölek'den şikayetçi olduğunu bildirmiştir.

1. Editör Ozan Özkan'ın çekim yapmak bahanesi ile girdiği standlarda basın için hazırlanmış kumanyaları yüksek oranda tükettiği ancak tüm arkadaşlarına kumanya mevzi ve miktarları ile ilgili bilgileri paylaşmadığı saptanmıştır. Yapılan kayıtlarda Gamescom öncesi 86 kilo olduğu görülen Ozan Özkan, Gamescom sonrası yapılan ölçümlerde 91 kilo çıkmıştır. Bu da iddiaları destekler yöndedir.

3. Her fuar sonrası olduğu gibi fuar ... 'in Battlefield hosteslerine dalıp gittiği ve bu sebeple fuar ... Yazı İşleri M... yönetemediği iddiaları gündeme gelmiştir. ... yaptığı görüşmede "Ne kızı tatlım, valla kız mız yok burda, hiç E3 gibi değil hem ben çok usluyum" demiştir. Ancak çekilen altı ve yedi numaralı salon tahkim videolarının teknik incelemesi sonucu şahsın fuar nezlinde az sayıda olan stand kızlarına alenen baktığı tespit edilmiştir. Bu sebeple editör Tuğbek Ölek'in E3 2011 eylem takip raporunda yer alan "Abi ben kızlara bakmıyorum ki, her tarafta kız var nereye kafamı çevirsem kız, yani napiim, valla günahım yok" ... alan beyan olduğu anlaşılmaktadır.

The Goyun Times

MODERN WARFARE 3

ANCA BERABER KANCA BERABER

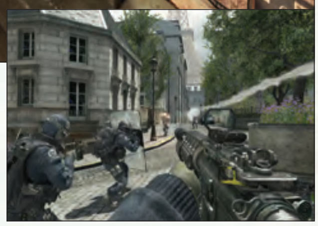
Tuğbek Ölek, Köln

Dünyanın en yüksek gelirli oyun serisi hayatının sınavına hazırlanıyor, bir taraftan bunun Sledgehammer tarafından yapılacak ilk MW oyunu olması, diğer taraftan gümbür gümbür gelen Battlefied 3. Acaba Modern Warfare 3 bu zor günleri aşacak güce sahip mi, oynamadan bilemezdik elbette.



Activision sağ olsun MW'yi gözü gibi sakındığından ne Londra etkinliğinde ne de E3'te oynatmıştı. Ama Gamescom'da inadı bırakıp co-op modunu oynamamıza izin verdiler. Tek kişilik mod ve çok oyunculuyu ise kendisinden üç gündür haber alamadığımız Sinan'ın salyaları aka aka Los Angeles'taki Call of Duty XP etkinliğinde oynadığını tahmin ediyoruz. Sayfamızı süsleyen ekran görüntüleri de oradan taze taze geldi. Neyse ben co-op'unu, üstelik de Sledgehammer'ın topluluk yöneticisi Guy Beahm'la birlikte, oynadım (o anda bunun farkında olmasam da). Oyunun co-op modunda iki ayrı görev denedik. İlkinde Guy çatıda keskin nişancı, ben aşağıda Juggernaut'tum. O, UAV'leri kullanıp bana destek veriyordu, ben de sokak seviyesindeki bombaları etkisiz hale getiriyordum, bu arada düşman da dalga dalga geliyor elbette. Juggernaut olmak süper, sizi çok zor indiriyorlar, elde ağır makineli, 4-5 kişiyi aynı anda göğüsleyebiliyorsunuz. Oyunun co-op havası da harika. Siz darmadağın sokaklarda geleni gideni göremediğinizden sürekli partnerinizle konuşmanız, onun ne yapacağını bilmeniz gerekiyor. Çünkü oyunun geçtiği Almanya sokakları öylesine yerle bir olmuş ki o yıkım kalabalığı içinde sizin çevrenizi kollamanız oldukça zor. Eğer partneriniz sizi unutursa kendinizi bir anda 10 düşmanın ortasında kevgire dönerken bulabilirsiniz.

Oynadığım ikinci mod, Survival. Bu CoD'un bilindik Zombie modu gibi, düşman dalgaları geliyor bakalım kaçını aşabileceksin hesabı. Ancak kapalı bir binada değil sokakta savaşıyoruz, zombiler değil gerçek askerler geliyor. İlk dalga Afrikalı isyancılar basit elbette ama gittikçe Juggernaut'tur, özel birliklerdir zorlaşıyor. Düşman öldükçe gelen paralarla silah ve mühimmatın yanı sıra taret veya Seal timi satın alabiliyorsunuz. Zombi modu gibi espirili değil tabii, daha gerçekçi ve sıkı çatışmaya dayalı Survival. MW2'de de Special Ops görevleri vardı bir arkadaşınızla oynayabildiğiniz hatırlarsanız, bunlar breach&clear tipindeydi. Onlar da güzeldi ama bir kere başarınca tekrar tekrar oynanmıyordu. Bu iki yeni co-op modu sıkılmadan defalarca oynayabileceğiniz tipte.



Tek kişilik MW3 oynamadık henüz, o yüzden büyük konuşmak için erken. Ama gördüğüm kadarıyla hem oynanışın keskinliği hem de grafikler olarak herhangi bir şey kaybetmiş değil MW. Hatta grafiklerin geliştiğini söyleyebilirim, tabii bir PC sürümüne de bakmak lazım. Ayrıca son yayınlanan çok oyunculu mod videolarına bakarsanız, BlackOps'a göre ayakları daha yere basan ve zengin birçok oyunculu modla gelecek gibi. Ben kendi adıma MW2'den zayıf olacağını düşünmüyorum MW3'ün ama BF3 yine de ağır basıyor.

Çıkış Tarihi: 8 Kasım 2011 **Platform:** PC, PS3, Xbox 360 **Beklenti Notu:** 5/5

TEKKEN HYBRID

3 AL 1 ÖDE KAMPANYASI

Volkan Turan, Köln

Tekken serisinin patronu Mr. Harada'yı karşımızda görünce heyecanlanmadık değil tabii ama heyecanımızı atıp "üstad ya gel iki Tekken Tag Tournament 2 atalım şurada" deyince "görev sırasında olmaz" cevabıyla oturduk yerimize. Harada, Tekken Hybrid'i gözümüzün önünde denedi. Bu paketin içerisinde olanlar ilk Tekken Tag Tournament'ın HD hali, Tekken Tag Tournament 2'nin Epilogue'u (özel kostümlü dört karaktere sahip) ve 3D izlenebilen Tekken: Blood Vengeance adlı animasyon filmi. Filmi oturup izlemedik ama trailer'ını mutlaka izleyin. Şu rezil Tekken filminin ardından ilaç gibi geleceğini tahmin ediyoruz.

Bizim merak ettiğimiz TTT'nin ne derece HD olduğuydu. Gördük ki o derece olmuş! Elbette motoru hafiften karta kaçtığı için bir Tekken 6 değil ama aradaki 11 yılın yorgunluğunu üzerinden atmış. Harada bu noktada birkaç maç yaptı TTT'de ve yıllardır aklımızı kurcalayan "acaba yapımcısı kendi oyununu oynarken ne kadar başarılı oluyordur" sorusunun cevabını bizzat görmüş olduk. Refleks halinde indirdiği komboları izlemek hem keyifliydi hem de korkutucu, iyi ki maç teklifimizi geri çevirmiş!





SIRA İKİNCİSİNDE

Tekken Tag Tournament 2 içinse söylenebilecek çok şey var. Tekken 6 dinamiklerinin de ötesinde bir yapı söz konusu öncelikle. Duvar ve yer komboları çok önem taşıyor. Tag kombolarını öğrenmek uzun zaman alacak gibi. Yine de Tekken 6'daki dengesizlikler gözümüze çarpmadı değil. Düzeleceğini umuyoruz. Son olarak da Harada 3DS'e (2012'de) çıkacak olan Tekken 3D Prime Edition'a göz atmamıza izin verdi. Oyun 60 fps'de çalışıyor. Bunu yaparken de hileye hurdaya kalkışmıyor. Yani 3D modundayken 30+30fps değil, direkt 60 fps. Böylece 3D'yi kapatınca da aynı performansla oyuna devam edebiliyorsunuz. Dövüş oyunu severler için güzel haber şüphesiz. Prime Edition'ın bir diğer artısı da Blood Vengeance filmininde pakete dahil edilmiş olması. Filmi dilerseniz 3D olarak izleyebiliyorsunuz.

Siz sormadan biz söyleyelim; Tekken 7 ile ilgili bir hazırlığı yok ekibin. Ama *Tekken X Street Fighter*'da geri sayım bile başlamış. Hell yeah!

Çıkış Tarihi: 2011 Son Çeyrek **Platform:** PS3, Xbox 360 **Beklenti Notu:** 3/5

STREET FIGHTER X TEKKEN

BİRAZ GARİPSİN, AMA GÜZELSİN!

Volkan Turan, Köln

Capcom standında uzun kuyruklar oluşturan oyunların başında geliyordu Street Fighter X Tekken. E3'te Sinan oynamış, beğenmiş ve rakiplerini alaşağı etmişti. Almanya'da da Volkan aynısını yapar sandık ama olmadı! Volkan'a göre "çok değişik bir oynanışı" varmış.Gerçekten de öyle ama. Oynanış ne SF ne de Tekken tarafında. Hangisine yakın derseniz SF tarafına daha yakın ama Tekken karakterlerini karşınızda Street Fighterstayla görünce alışması uzun sürüyor. Tekken karakterlerinin hem orijinal çarşaf çarşaf hareketleri yok hem de dengeyi sağlaması amaçlı garip özel hareketleri var. SF tarafıysa çok karışık değil. Eski SF bilgilerinizle oyunu oynayabiliyorsunuz ama Cancel'lar, Tag'ler derken en az bir gün pratik yapmanız lazım tam randımanlı oynamak için.

EN BBÜÜYYÜÜKK HUGO!

Zaten yapımcı Yoshinori Ono'ya göre de oynadığımız versiyon oyunun son hali değil. Ekibi pek çok yeni özellik ve mekanik için çalışmaktaymış. Gördüğümüz şeyler değişebilir veya yenileri eklenebilir yani. Gamescom'da gösterilen yeni karakterlerden Hugo, Raven, Kuma ve Ibuki arasında şüphesiz en garibi Hugo'ydu. 10 yıldan uzun bir süredir gözükmeyen Hugo, yakın dövüşte epey can yakacak gibi. Kuma da aynı şekilde ama daha eğlenceli bir karakter… Tekken'deki Raven'ı aynen bu oyuna koysalar yenilmez olurdu ama bunun farkında olan Ono'nun takımı Raven'ı epey bir yontmuş. Dengeli dövüşüyor. Ibuki ise SSFIV'teki gibi. Hızlı ellerde can yakar...







Ono'nun ve Seth Killian'ın hakkında çok konuşmadığı iki mevzu vardı. Biri modlar, diğeri de çıkış tarihi. Modlar arasından online olanın Super Street Fighter IV: Arcade Edition'dan daha zayıf olmayacağını dile getiren Ono, oyuna bir yıl dolmadan kavuşacağımızı söyledi. "Hadi canım, sen deee" demek istedik ama güvenlik güçleri etrafımızdaydı! Seth ise çıkacak olan platformlar arasında PC'nin şu etapta gözükmediğini fısıldadı. Ama PC kullanıcıları hemen üzülmesin; Capcom bu tip konuşmalarından çark etmesiyle meşhurdur!

Çıkış Tarihi: 2012 **Platform:** PS3, Xbox 360, Vita **Beklenti Notu:** 3/5

LOLLIPOP CHAINSAW

Ben ponponun sarışın, güzel ve testerelisini severim

Tuğbek Ölek, Köln

Zombiler, bir poppon kız, elektrikli testere ve bolca ucuz mizah... Suda51'in kırık hayal dünyasına hoşgeldiniz. Eğer o da kim derseniz, "Oyun dünyasının Tarantino'su" diye özetlesem yanlış olmaz sanırım. Killer7 ve No More Heroes'u bitirdikten sonra Shinji Mikami ile birlikte Shadows of the Damned'i yapmıştı. Ama kendisi oyunlarının başarısından çok çılgınlığı ve renkli kişiliği ile tanınır. Yeni oyunu Lollipop Chainsaw ve Gamescom'daki sunumu da bu çılgınlıktan ve renk cümbüşünden nasibini almıştı.

Yaşadığım küçük çaplı şoku şöyle anlatayım size. Elimdeki program Warner standında Project Ash'i göreceğim dışında bir bilgi içermiyor. Bu isimde bir oyun olmayacağına göre kod isim olmalı, bakalım ne çıkacak diyorum içimden. Küçük bir odaya alıyorlar bizi ve duvarda elinde kocaman bir elektrikli testere ile duran bir ponpon kız posteri var. Bizi iki sevimli tip karşılıyor, bol dövmeli Amerikalı bir abi ve bir yerlerden tanıdık gelen bir Japon, ama bilirsiniz bütün çekik gözlüler birbirine benzer. Bol dövmeli abi, ki kendisi oyunun yapımcısı Scott Warr olarak tanıtıyor, "Bugün size Suda51'in yeni oyunu Lollipop Chainsaw'u tanıtacağız, Suda burada olamadığı için size bunu yolladı" deyip bir video açıyor. Bir koltuk, Suda51 oturmuş bizim için bir video mesaj hazırlamış. "Kusura bakmayın" diyor, "bu sene yanınızda olamadım ama Scott benim yerime oyunu oynayıp tanıtacak size, ayrıca oyunumuzun müziklerini yapan Akira Yamaoka da sizin"… zaman yavaşlıyor, ağır ağır o sevimli çekik gözlü abiye doğru çeviriyorum kafamı Akkk Akkiira Yamamama… "Vay babam! Ben Silent Hill müziklerine hastayım" diye atılasım geliyor. Oyun dünyasının en güzel müzik yapan adamı iki metre önümde ve hiç de Wolfgang Amadeus Mozart'a falan benzemiyor. Gözlerime inanamıyorum.

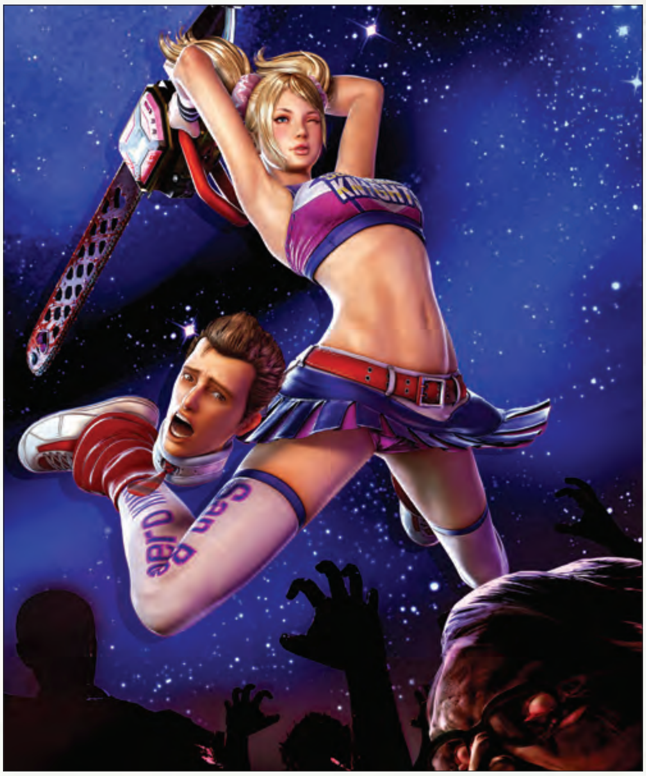
Hey! Ho! Kafana gömdüm looo!

Neyse yer dar, hızlı saralım. Suda51 oyunu anlatıyor hızlıca, Juliet isminde ponpon bir kahramanımız var ve San Romero lisesinde okuyor (lisenin adına gelin, Romero filmleri hastası ya Suda). Juliet 18'ine girdiği gün okulunu zombiler basıyor ve o da elektrikli testeresini alıp okulunu kurtarmaya girişiyor. Akıl, mantık, hikâye… boşversene eğlenicez bir dolu, mühim olan o işte. Anlattıkça anlatıyor Suda, anlatacak şey kalmayınca cıvıtıyor, türlü türlü komiklikler, mimikler, R'n'R işaretleri falan yapıyor.

Sonra geçiyoruz oyuna. Grafikler baştan sona çizgi roman tadında, Juliet ise bir içim su, çok güzel bir kız. Ama oyun bu güzel ikiliden beklenmeyecek hızda aksiyona sahip. Juliet türlü türlü kombolarla üstüne gelen zombileri tepeliyor. Oyunun en sevdiğim yanı, herhangi bir zombi aksiyon oyununu alıp karakteri bir ponpon kızla değiştirmemiş olması. Oyunun her şeyi Juliet'in karakteri çevresinde kurulmuş. Mesela dövüş sistemi ve komboları genelde ponpon kız hareketleri. Hani bunların "Hey, ho, bizim takım go!!!" hareketleri vardır ya. Hey diyip ponponları bir zombiye gömüyor, ho diyip parendeyle zombileri zıplatıyor, üstlerinden birdir bir atlıyor, dönüp elektrikli testereyi yapıştırıyor bacak arasına arkadan, zombiyi ortadan ikiye yarıveriyor.

Zombileri döve döve koridorları geçiyoruz. Aksiyon ve görsel şamata bitmek bilmiyor. Arada kurtarabileceğimiz öğrenci arkadaşlarımız çıkıyor. Bunları kurtaramazsak hayli güçlü zombiler olarak tepelememiz gerekiyor. Arada küçük bir boss çıkıyor, öğretmenlerimizden biri bu, "ben sınıfta konuşmak yok demedim mii!" diye dalıyor bize.

Tek cümlede anlatınca çok basit gibi oyun. Ama müzikler, efektler, animasyonlar öylesine ustaca oturmuş ki üst üste, oyundan gözümü alamıyorum, bunu oynamak nasıl zevklidir kim bilir diye bakıyorum öyle. Suda51 oyunlarını biraz olsun biliyorsanız boss dövüşlerinin efsane olduğunu da bilirsiniz. Lollipop Chainsaw da istisna olmayacak bu konuda. Demoda Scott bize bir boss dövüşü de gösterdi sağ olsun. Zed isminde punk bir zombiydi bu. Üç ayrı safhada döv döv bitiremedik Zed'i. Bu arada da sürekli Juliet ile laf yarışındalar. Sonunda Juliet galip gelince Zed çöküp gözyaşlarına boğuldu, Juliet ne dese beğenirsiniz; "Aman be ne emo'ymuş bu da!"

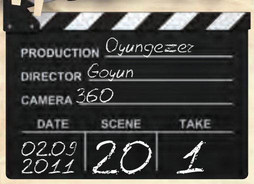






Çıkış Tarihi: 2012 **Platform:** PS3, Xbox 360 **Beklenti Notu:** 4/5

2. Tayin edilmiş oyunu olmadığı halde Volkan Turan'ın Battlefield oyun mevkisinde iki saati aşkın süre geçirdiği görgü tanıklarının ifadeleri ile tespit edilmiştir. Ayrıca söz konusu editör gösterim sonrası stand çalışanlarına psikolojik baskı unsuru ile Battlefield 3 tişörtü edindiği ve tişörtün mülkiyetini garantiye almak için elde eder etmez üzerine geçirdiği tim mensuplarınca rapor edilmiştir. Bu eylemlerin Etkinlik Takip Merkezi Yönetmeliğinin 43/d sayılı Etkinlik Gaimetlerinin Paylaşımı Esasları'na aykırılığı aşikardır.



OGZ CASTING AJANSI

Hayret! 360drc olarak ilk defa bir dosya konusunun içinde kepenk indirmedik. Çok mutluyuz. Bravo bize ve size… Başlamadan önce, Hakan Öner, sözüm sana. Gönderdiğin üçüncü örneği bassaydık (ki süperdi) muhtemelen 50 sene tazminat ödemeye mahkûm edilirdik. Korhan Yıldırım, Alperen Akyol, Berkay Yılmaz, Emre Can, Mertcan Karadeniz sizlere çok teşekkürler arkadaşlar. Ama ah Özgür Gökmen, birkaç tane de görsel atsaydın keşke; sen de öyle Emir Şen. Özgür Taşoluk, sana da laflar hazırladım. Maalesef Desmond'ın direkt modellendiği aktörü bulmuşsun. Yeri gelmişken belirtelim sayın Casting adayları, bu sıralar çok fazla oyun karakteri gerçek aktör ya da aktrislerden modelleniyor. Benzeteyim derken, ta kendisini buluyorsunuz. Sıkıntı oluyor. Bu arada Burak (Alış), ajansın gediklilerindensin ama neredeyse attığın postayı "Hay Dilinizi Eşşek Arısı Soksun" bölümüne alıyordum. Doğukan Keskin, gönderdiğin şey kesinlikle harikaydı ama görsel ufak geldi, daha büyüğünü de ben bulamadım. İlk örnek gediklimiz Semih Etiğ'den, ikincisiyse bir diğer gediklimiz Gün Rodoplu'dan. Sevgiler arkadaşlar.



Alice - Amy Lee



David Cage - Serkan Keskin

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN

Vızıl vızıl kafamızda sesler… Metinler kötü; seslendirme metinlerden de kötü. Ama ne yapıyoruz? Kovanın içine çomağı saplıyoruz; dikkat edin de sokmasınlar. Ayın en kötü oyun replikleri aşağıda. Siz de yok mu bir şeyler? faruk@oyungezer.com.tr



1- Grandia (1999)
Orijinali: I love you, more than anyone else, much much more.
Meali: Seni herkesi sevdiğimden çok çok daha fazla seviyorum.
Demek ki: Senarist arkadaş kalemini tutarken en sevdiği yemeği falan düşlemiş.

2- Castle Shakigami 2 (2003)
Orijinali: - Oh, what a cute boy! Interested in my body, aren't you?
- Not interested!
- Oh! You're into boys then!
- I like girls. Now, it's about justice
Meali: - Oh, ne tatlı bir çocuk bu! Vücuduma hasta



oldun, değil mi?
- İlgilenmiyorum!
- Oha! Erkeklerden falan hoşlanıyor olmalısın yanee!
- Dişi severim. Şimdi, adaletle alâkalı bir durum falan…
Demek ki: Adalet için! Kanun için!!!

3- Extermination (2001)
Orijinali: I have to jump that chasm!
Meali: Bu uçurumdan zıplamam lazım.
Demek ki: Şimdi başla, anca varırsın.



RIDGE RACER UNBOUNDED

ARTIK DAHA DA KİŞİSEL!



Volkan Turan, Köln

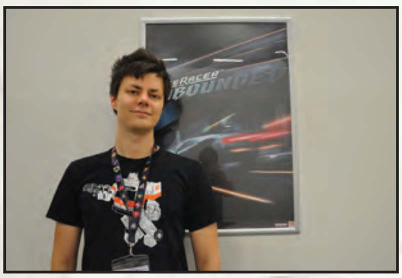
Ridge Racer oyunlarının modası geçeli biraz oldu, kabul ediyoruz ama özellikle PS1 ve PS2 yıllarındaki popülerliği geri döndürmek için elinden geleni yapıyor Bugbear Ent. ve Namco. Kameralara kapalı olarak tanıtılan yeni Unbounded özelliği "Customization" idi. Klasik kişiselleştirme özelliklerinin yanında "kendi pistini kendin yarat" oyunun en güzel yanıydı (Create or Destroy). 8x8 kareden oluşan bir ekranda her bir kareye 12 tip pist parçası koyabiliyorsunuz. Drift yapılacak yer, gaza asılacak alan, zıplama platformları, tüneller, üstgeçitler... Kısacası bir yarış oyununda ne kadar çok pist tipi varsa hepsini birbirine katarak dev bir pist yaratabiliyorsunuz. "Dev" diyoruz çünkü her bir kare 2km uzunluğa denk düşüyor.

Peş peşe aynı türden parçalar koyduğunuzda pist haliyle aynı noktada duruyormuşsunuz gibi gözükecek ama yapımcılar bunu da çözmüş; bu tip durumlarda binalar, yayalar, park eden araçlar, dükkânlar gibi öğelerle çeşitlilik sağlanıyor. Böylece aynı iki kilometreyi dönüp durduğunuz hissinden kurtuluyorsunuz. Çok takdir ettik doğrusu.

VER GAZI VER!

Oyun henüz alfa aşamasında bile değil, ama bittiğinde her zamankinden çok daha fazla araç olacakmış. Eskisine oranla daha fazla sayıda sponsor marka olduğu için içerik açısından Ridge Rager standartlarının üzerine çıkılmış. "Araçlar hasar alıyor mu?" sorumuza evet cevabı aldık. Daha sonra oynanabilir demodan bir kuple gösterildi ve gördük ki sadece aracımız değil, pistteki birçok öğe kırılıp dökülüyor. Çarpınca saplanıp kalmıyorsunuz genelde. Bu yüzden oyun biraz *Burnout*'a doğru kaymış diyebiliriz ama hâlâ RR köklerine tutunuyor. Drift'i soyadınız gibi bilmelisiniz çünkü boost gücünü ancak drift ile doldurabiliyorsunuz. Eski oyunlarla haşır neşir olanların bayılacağını düşünüyoruz RRU'a. Hem o bilindik popüler araçlar geri gelmiş hem de günümüz yarış oyunlarıyla aynı görsel kaliteye erişmiş oyun şu aşamada bile. Online tarafı da harika olursa tadından yenmez Unbounded.

Çıkış Tarihi: Mart 2012
Platform: PS3, Xbox 360, PC
Beklenti Notu: 2/5



The Oyun Times

FORZA MOTORSPORT 4

ÇARPIŞMAYAN ARABALAR

Ali Sezgin, Ankara

Başlamadan önce hemen bir itirafta bulunayım, ben Forza 3'ü GT5'e tercih eden kitledenim vebunun için çok geçerli nedenlerim var. Forza serisinin çoklu oynanışı öne çıkarması ve sürüş fiziklerinin GT'ye göre daha oturmuş olması benim için yetiyor da artıyor. Hatta bir ara hiç yarışmadan sırf arabaların üzerine çizimler yapıp satmakla uğraştığımı bile hatırlıyorum. Forza Motorsport 4'ü de biraz bu yüzden hevesle bekliyorum. Bir yarış oyununda olması gereken herşeye sahip bir oyunadaha nasıl bir devam oyunu yapılabilir diye düşünüyor insan bir kere. Daha çok sayıda ve yeni model arabalar? Eski oyunlardan eklenen araçlarla beraber 700'den fazla yeni araba elimin altında olacak. "Daha fazla yarış, daha çok etkinlik istiyorum" desem o da var; toplamda 500'den fazla yarış etkinliği olacak. Bu da demek oluyor ki dünyanın farklı yerlerinde yapılacak sürüsüne bereket yarışlar ve daha da önemlisi yarış pistleri oyuna dahil edilecek. Turn 10 Entertainment muhtemelen gizlilik anlaşması gereği pist sayısını tam olarak belirtmedi ancak 1300 farklı yarış opsiyonu olacağını biliyoruz. Dolayısıyla pistlerin, kesilip biçilmesiyle 1300 farklı alternatif çıkıyorsa Forza 3'ün sayısı 60'ı bulan pist sayısı rahatlıkla geçilmiş demektir.

HAREKET BEREKETTİR

Bu arada Kinect'in hayali direksiyonla araba sürdürme furyası Forza'da da devam ediyor. Mario Kart benzeri oyunlarda sorun olacağını sanmıyorum ama bir simülasyon oyunu için gereksiz bir özellik bence. Emektar yarış direksiyonum olmasaydı bile, en kötü ihtimalle gamepad'le oynardım ben. Havayı tutarak bir Ferrari'ye viraj aldırma fikri özellikle bir simülasyon oyununda bana o kadar güven vermiyor doğrusu. Kinect'in asıl iyi kullanıldığı kısım kafa takibi teknolojisi olmuş bence. Forza burada Kinect'in daha az göze batan özelliklerinden birini çok güzel kullanmış. Kafayı sola uzatıp sağa doğru bakıldığında gerçekten o açıyla bakılabiliyor. Yani sırf kafanın baktığı yöne görüş açısını çevirmekten çok daha fazlası söz konusu oyunda.

Oynanışın yanında, elbette eskisine oranla daha geliştirilmiş fizik modellemeleri göze batıyor. Artık araçların ağırlıkları daha önemli ve ağırlık dengesine bağlı olarak savrulmaları daha gerçekçi olacak. Örneğin motoru arkasında olan bir 99 Corvette'in çılgın bir taymışçasına kendini sağa sola atmaya çalışmasına şaşırmamak gerek.



Gamescom için hazırlanan Forza Motorsport 4 sunumunun da bizi oldukça etkilediğini söylemeliyiz. Fuarda yeni duyurulan pist Hockenheim gösteriliyordu. Bir dolu viraj ve bol bol geçiş imkânı olan pist fazlasıyla beğenimizi kazandı ki bu konuda yalnız değiliz, profesyonel yarışçılar da oyunu çok beğenmiş. Öğrendiğimize göre Forza Motorsport 4'ün şekil almasında değişik klasmanlarda yarışan 60 pilot yer almış ve çoğunluğun fikri oyunun hem oynanabilir, hem de gerçekçi olduğu yönünde. Klasik dengeli Forza sürüş hissini bozmadıkları sürece bizim için sorun yok. Bu arada fuar alanında aldığımız bir başka tüyo da BMW'nin yeni 2012 M5'inin showroom'lardan önce oyunda gösterileceği oldu.

Çıkış Tarihi: Kasım 2011 **Platform:** Xbox 360 **Beklenti Notu:** 4,5/5







STAD TAVAF ETTİLER

İşte Yılın Transferi

"Millentor yeni evimiz!" dediler

Gamescom öncesi sürpriz yaparak Hamburg'a uğrayan Oyungezer editörleri Tuğbek ve Faruk klübün Millentor standında yapılan gösterişli bir törenle St Pauli taraftarlarına katıldı. Kısa süre öncesine kadar futbolla işim olmaz diyen Tuğbek ve koyu Galatasaray fanatiği olarak tanınan Faruk'un transferi spor camiasında büyük şok yarattı. St Pauli'nin taze taraftlarları takım formaları ve bayraklarıyla stad çevresini turladıktan sonra, uzun süre "We Love St Pauli" marşını okudu. Daha sonra klübün punk rock barı Jolly Roger'a geçen ikili yeni klüplerini sabah kadar kutladılar. Transferle ilgili mikrofonlara konuşan St Pauli klüp başkanı Stefan Orth "Kim olduklarını bilmiyorum. Hafta içi, yağmur altında stada gidip bağırıp çağırıp çevreyi rahatsız etmişler. Ama iyi arkadaşlardır sanırım. Camiamıza hayırlı olsun" diye konuştu.

NEED FOR SPEED: THE RUN

GÖRÜNDÜĞÜ KADAR HIZLI



Tuğbek Ölek, Köln

Oyun E3'te ilk duyurulduğunda çok ilgimi çekmişti elbette. Ama bilirsiniz NFS serisinin ne yapacağı belli olmaz, bir vezir olur, bir rezil. O Undercover, ProStreet falan neydi canım, üstüne para verseler oynanmaz. O yüzden "Elime alıp oynamadan heyecan yapmayacağım bu oyun için" demiştim.

Gamescom'da oyunun başına geçince üç şeye baktım: Deli gibi hızlı mı, sürüş adam gibi mi ve o hızla giderken göz okşayan bir çevre var mı? Gerisi hiç umrumda değil açıkçası, macera öğesi varmış, damdan dama atlayacakmışız falan, bana ne yahu, NFS bu adı üstünde hızım geldi asfalt yakacağım. Şimdi bir iki yarışla kesin karar da vermiş olmayayım ama olmuş arkadaşlar yahu. O araba son sürat nasıl akıyor, vadiler, dağlar gözlerinizin önünden nasıl güzel geçiyor. Aha dedim bu benim yıllardır istediğim NFS olmuş. Ben NFS'mi ne pistte isterim ne şehirde, GT'si, Forza'sı, Burnout'u var zaten bunlar için.

Ayrıca gerçekçi falan da olmasın sürüş, eğlenceli olsun, NFS dediğiniz sonuçta arcade yarışıdır, simülasyon değil. O da öyle olmuş, son anda kaçışlar, rakibi yalayarak geçişler. Videosunu izlerseniz siteden veya YouTube kanalımızdan görürsünüz. Oynarken uçtum gittim resmen, kilitledi oyun beni. Daha ne diyeyim, başka bir şeye gerek var mı harika bir NFS için?

Çıkış Tarihi: 17 Kasım 2011 **Platform:** PC, PS3, Xbox 360, Wii, 3DS **Beklenti Notu:** 4/5

ASURA'S WRATH

MERHABA. BEN ASURA. KÖYÜN DELİSİYİM!

Volkan Turan, Köln

Asura's Wrath Gamescom 2011'deki favori oyunlarımızdan biri oldu. Gerek basına özel sunumlardan gerekse halka açık demodan gördüklerimize bakarak eminiz ki Capcom aksiyon türüne çok değişik bir kafada yeni bir marka kazandırmak üzere.

Biz Asura's Wrath'in (AW) iki farklı demosunu gördük. Bunlardan ilki hiçbir görüntü almamıza izin verilmeyen, kapalı kapılar arkasında gösterilen sunumdu. İki Japon yapımcının ve bir de çevirmenin katıldığı sunum hiç de diğerlerine benzemiyordu çünkü oyunun kendisinden çok yapımcıları kafayı sıyırmış görünüyordu! Tabii ki herkes işin eğlencesindeydi ama demoyu oynarken bu iki yapımcı "hurriiiaaaa, noriiaaaa, ottoroookooo motoooo" diye bağırıp çağırıyor, el hareketleri yapıyorlardı. "Hangi sakeden içtiyseniz aynısından istiyoruz" diye izledik...





ATIŞ SERBEST!

Demonun başında Asura ile hocası Augus'u ılık bir su birikintisinde keyif yaparken görüyoruz, etrafta onlara "hizmet" eden hatunlar falan, ortam güzel... Tam bu sırada kontrol bize geçiyor; çeşitli yerlere bakmamız isteniyor önce. Bir elimizde sake, etrafa gizlenmiş röntgencileri bulmaya çalışıyoruz ama mesela hatunlardan birinin göğüsüne doğru bakarsak şaplağı yiyoruz. Daha sonra (artık ne oluyorsa) ustası ile Asura kapışmaya başlıyor. Ustası evire çevire dövüyor Asura'yı ama öyle böyle değil. Metrelerce sürüklüyor, fırlatıyor. Derken Asura fena öfkeleniyor ve o anda anlıyoruz ki bu öfke ona her şeyi yaptırmaya muktedir. Ustamızı bir güzel hırpalıyoruz ama sonrası fena oluyor. Olayın boyutları birkaç saniyede öyle bir büyüyor ki demonun sonunda Dünya'yı ikiye bölen bir kılıcın ortasında kalıyoruz!

Halka açık standda ise Asura ile Asya mitolojisinde yer aldığına emin olduğum bir boss fena halde dövüşüyordu. Burada Asura'nın hareketlerini görme fırsatımız oldu. Klasik bir aksiyon oyununda ana karakter ne yapabiliyorsa aynıları Asura için de geçerli. Bir tek burst modu farklı görünüyor. Dövüşün ortasında bu modu aktifleştirirsek öfkeden kafayı yiyor, saniyede yüzlerce yumruk atmaya, düşmanı oradan oraya sürüklemeye başlıyoruz. Hop, uçurumdan aşağı da attık diye sevinirken o tıfıl boss bir dağ boyutlarında karşımıza çıkıyor ve yutkunmamıza neden oluyor. Ve evet, yine en tatlı yerinde demo sona eriyor!

Şeker gibi adamlar olan yapımcılara "sadece boss mu keseceğiz?" diye sorduğumuzda hayır cevabını aldık. Bu tip iri bossları kesmeden önce ufak düşmanlarla da kapışacağız. İntikam yemini eden Asura'nın hikâyesi zaten bu bossları öldürmekten ibaret değil. Görme fırsatımız olmadı, Asura çok fazla ve farklı yollardan geçecekmiş hikâye boyunca. Uzay bölümleri bile varmış diyeyim, anlayın. Yapımcılar Asya mitolojisi ile bilimkurgunun kaçık bir melezi bu oyun derken, gayet ciddiler yani!

Asura's Wrath çıktığında kesinlikle çok konuşulacak bir aksiyon oyunu olacak. Oyunun üslubuna ve sunumda gördüklerimize dayanarak bunu rahat rahat söyleyebiliyoruz. Yapımcıların vaat ettiklerine bakarsak tek atımlık bir kurşun da olmayacak (bölümler halinde yayınlanacak). Artık Dante bize normal geliyor olabilir ama Capcom Asura ile kataloğuna yeni bir "anormal" karakter daha katmayı başarmış gibi.

Çıkış Tarihi: Belli değil **Platform:** PS3 **Beklenti Notu:** 5/5

SECRET WORLD

BİR DÜNYA VAR ETRAFIMIZDA, ETRAFIMIZDAN İÇERİ

Burak Akmenek, İstanbul

Hayır yukarıdaki başlıkta bir hata yapmadım çünkü Secret World'ün tam olarak anlattığı dünya bu. Aslında içerisinde olduğumuz fakat fark etmediğimiz ve tüm dünyada efsane diye bildiğimiz yaratıklarla dolu bir dünya bu. Funcom'un bu çılgın projesi işte bu dünyanın içerisinde geçiyor. Zaten böyle bir ortamı düşünen kişinin The Longest Journey oyununun senaryosunu yazan Ragnar Tornquis olduğunu söylersek sanırım derdimizi daha iyi anlatabiliriz.

TEK BİR DÜŞMANA KARŞI

Secret World'de New York şehrini üs edinmiş Makyavelist, Illuminati, Londra'da kurulmuş geleneklerine bağlı Templar ve Seul'de bulunan, kaostan güç kazanan ve dünyanın sırlarına hakim Dragon olmak üzere üç farklı taraf bulunuyor. Üçü de kendine göre apayrı tasarımlara ve konseptlere sahip olan tarafların tek amacı iblis saldırısını durdurmak ama beraber savaşırken aynı zamanda taraflar kendi çıkarlarını da koruyorlar. Bu yüzden dünyanın üzerindeki farklı bölgelerde karşı karşıya gelip birbirlerine karşı da savaşabilirler ama bu bilgi henüz kesinleşmiş değil. Çünkü Funcom, Secret World'ü PvE ağırlıklı yapmayı planlıyor ve işin en kritik tarafı oyunda atlanacak seviye veya seçilecek sınıf bulunmaması!



ÇEVREYLE ETKİLEŞİM VAR GİBİ

Yapımcılar ipucu vermeseler de Secret World'ün savaşlarında çevreyle etkileşim imkanlarını da kullanacağız ve savaşlarımız aksiyon ağırlıklı geçecek gibi görünüyor. Örneğin, bizi takip eden bir yaratığı peşimize takıp bir yıkıntının içerisine soktuktan sonra tavanı tepesine indirebileceğiz. Yaratıkları farklı durumlar içine de sokabileceğiz. Her karakter yaratığa farklı bir etkide bulunacağından bunları bir grup kombinasyonu içerisinde de kullanabileceğiz. Oyuncular ait oldukları tarafların yanı sıra kendi loncalarını da kurabilecekler ve loncaların bir seviye sistemi olacak gibi görünüyor.



Secret World'ün, seviye sistemi ve sınıf seçimi olmaması dışında diğer oyunlardan farklılaşan bir yanı da karanlık bir dünyada geçmesi. Bu dünyada bildiğiniz tüm kötülükler bulunuyor. Vampirler, kurt adamlar, gulyabaniler, hayaletler, Mısır, Kuzey Avrupa ve Aztek mitolojisinden alınmış ve artık tasarımcıların yaratıcılığına kalan, adı ağıza bile alınmayacak bir sürü iblis bu oyuna doluşmuş durumda. Yani iyiyle kötü arasındaki çizgiler gayet keskin. Şu sıralar oyun betaya açık ve www.thesecretworld.com veya www.darkdaysarecoming.com (ikisi de aynı sayfaya gidiyor) adresinden bu betaya kaydolup katılma şansına sahipsiniz.

Bize sorarsanız Funcom farklı bir şey deniyor ama bu oyunla hem çok kısıtlı bir kitleyi hedef alıyor hem de riskli bir oyun sistemi deniyor. O yüzden oyun çıkmadan ne görsek ve desek yalan olacak.

Çıkış Tarihi: 2012 Sonbahar **Platform:** PC, Xbox 360 **Beklenti Notu:** 2/5

X-MEN: DESTINY

HADİ ÇOCUKLAR, İZİN VERİN, YENİ KARDEŞLERİNİZ DE OYNASIN



Ozan Özkan, Köln

Aimi, Adrian ve Grant'e merhaba deyin. Kendilerini henüz tanımıyor olabilirsiniz ancak oyunda hikâyelerini öğrenmek için bol bol vaktiniz olacak. Tabii güçlerini de bilmiyorsunuz ama bilmeniz gereken zaten güçlerinin ne olduğu değil çünkü ona da siz karar vereceksiniz. Karakteriniz gelişirken "Yoğunluk Kontrolü", "Enerji Atma" ve "Gölge Maddesi" güçlerinden dilediğinizi, istediğiniz kadar seçebiliyor ve kombolarını geliştirebiliyorsunuz. Bununla da kalmıyor, diğer mutantlardan kazanacağınız X-genlerini de kullanarak mutant gücünüzü farklı şekillerde geliştirebiliyorsunuz. Benim de ilk başta kafam biraz karıştı ama Gamescom'da Adrian karakteri ile başladığım demoda durumu kavradım. Adrian'ın babası, mutantlara karşı savaşırken ölen, "Arıtıcı" grubunun eski lideri. Babasının mutantlara karşı duyduğu nefreti sindirerek büyümüş, eğitilmiş ve kaderin bir cilvesi olarak bir mutant olduğunu öğrenmiş. Bir yandan kendi geçmişini öğrenirken bir yandan da ana hikâyeye daldığım Adrian'ın başlangıçtaki gücü "Gölge Maddesi". Bayağı bildiğiniz Nightcrawler gibi gölgeler içinden kısa atlamalar yaparken, gölgelerden oluşturduğu bıçaklarla da düşmana saldırabiliyor.



VUR PATLASIN

Dövüş sırasında komboyu yarıda kesip defansif bir duruşa geçmek de bana oldukça kullanışlı geldi. Ben daha yeni alıştığım Adrian'ın gücünü, diğer güçlerle karıştırmaktan çok geliştirmeyi tercih ettiğimden, gölge maddesinde bir atak kombosunu geliştirdim ve tam da bu kadar derken Iceman'in atak X-genini buldum. Bunu karaktere eklediğimde artık atağım gölge ve buz oldu. Ayrıca belirtmem gerek ki bulacağınız genler türüne göre sadece saldırı değil, savunma ve ek özellikleri de geliştiriyor. Eğer tek bir mutantın tüm genlerini toplar, üzerine bir de formasını bulup giyerseniz ekstra özellikler de açılıyor. Oyunun adı sadece bu güç seçme özelliğinden gelmiyor tabii ki. Mutantların insanlarla olan çatışmasında karakterinizin kaderini de siz belirliyorsunuz. Hangi mutant tarafında (X-Men vs. Mutant Kardeşliği) olacağınız, oyun içerisinde karakterlerle yapacağınız konuşmalara bağlı. Çoktan seçmeli gelen konuşmalarla oyuna hafiften bir RYO havası katılmış. Bizce X-men evrenini yeni bir mutant gözüyle görmek epey ilginç olacak.

Çıkış Tarihi: 30 Eylül 2011 **Platform:** PS3, Xbox 360, Wii, DS **Beklenti Notu:** 2,5/5


ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

SONIC GENERATIONS

MAVİ DOSTUMUZ BAYRAĞI GERİ ALACAK GİBİ…

<ins>*Volkan Turan, Köln*</ins>

Bir süredir iyi bir Sonic oyunuyla karşılaşmıyorduk ama gördük ki Almanya havası kirpimize yaramış. Sonic'in 20. yılı şerefine ekstra şefkat göstererek yapılan Generations'da aslında iki tür Sonic oyunu bulunuyor. Bunların ilki henüz ilk oyun olan *Green Hill Zone*'dan (ve sonrasından) esinlenerek yapılmış bölümler. Bire bir aynı değil ama oynarken "Hey, ben bunu bir yerden hatırlıyorum" dedirtecek kadar da yakın. Kesinlike harika gözüküyor ve çok eğlenceli. İkinci tip Sonic bölümleriyse *Sonic Unleashed* modeliyle hazırlanmış. Bunlar da kesinlikle bire bir aynı değil. Esinlenme çok ama yeni şeyler de çok.

KOŞ KOŞ BİTMEZ

Yeni Sonic bölümlerinde saldırmak, odaklanmak, sağa-sola hızla kaçmak, eğilmek gibi hazır hareketler de yapmanız gerekiyor. Oyun bazen o kadar çok hızlanıyor ki sinek kovalayan kedi gibi kafanız oraya buraya gidiyor farkına varmadan. Tanıtım sırasında oyunu 3D olarak da denedik ve gördük ki başarılı bir 3D'si var ama bazen yüksek hızlarda gözünüze un atmışlar gibi panikleyebiliyorsunuz. 3D'siz denedik sonra, daha büyük keyif aldık. Geri kalan 14 bölümün de daha az eğlenceli olacağını sanmıyorum doğrusu.

Nintendo 3DS sahipleri de bu oyundan faydalanabilecek. Green Hill Zone gibi bölümlerin yeniden yapımı olan oyunda yedi bölüm bulunuyor. 3D'si iyi ama çok bir esprisini göremedim. Mecbur kalmadıkça 3DS'te Sonic Generations oynamak gereksiz çünkü PS3 versiyonu gerçekten aradığımız Sonic keyfini yaşatan cinstendi. Eski oyuncuların kalbini tekrar kazanırsa SG, mavi kirpimizi tekrardan SEGA'nın maskotu olarak görebiliriz belki, ne dersiniz?



Çıkış Tarihi: 2011 Son Çeyrek **Platform:** PS3, Xbox 360, 3DS **Beklenti Notu:** 4/5

The Oyun Times

O.H.A. - GAMESCOM EXCLUSIVE

YILIN GAZETECİLİK OLAYI

<ins>*Umut Yanık, OHA, Köln*</ins>

Evet, sevgili oyungezerler, yanlış okumadınız! Yapılamaz deneni yaptık ve Gamescom fuarını basan mahşerin dört editörünü adım adım takip ettik. Gönül rahatlığıyla duyuruyoruz: OGZ editörlerinin Gamescom'a katılır gibi yapıp aslında Alman 2. Lig takımlarından St Pauli'nin maçına gittikleri iddiası tamamen asılsız! Fakat yaşananları görünce "Keşke maça gitselerdi" demedik değil. Şimdi bu dört editörün ipliklerini pazara çıkarıyoruz ve Türk oyun basınının yüz karası olarak tarihe geçen skandallar zincirini ibretle paylaşıyoruz…

HA BEŞİKTAŞ, HA DİKİLİTAŞ!

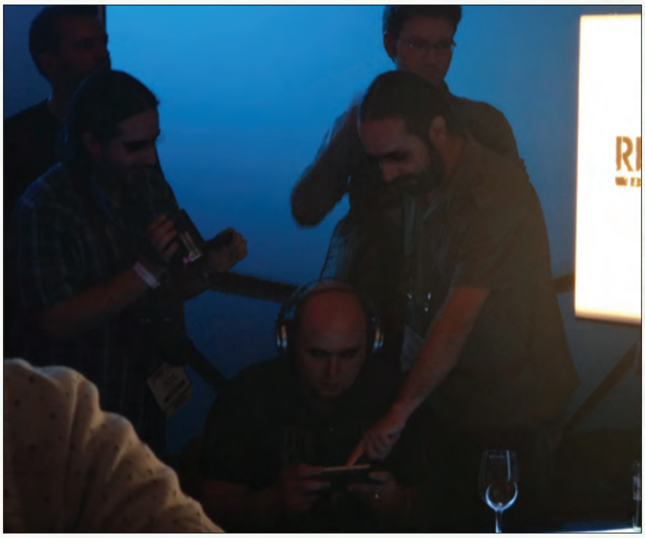
Her şey Tuğbek'in *Gran Turismo 5* ve *Grand Theft Auto*'yu birbirine karıştırmasıyla başladı. Müthiş bir adamsendecilik yeteneği gösteren Tuğbek'in "Aman canıım, ikisinde de araba var işte" şeklindeki demeci yürekleri yaktı. Bununla da yetinmeyen Tuğbek, katıldığı *The Adventures of Tintin* oyununda olay çıkardı. Tenten'in köpeğini yönetirken birden acı acı havlamaya başlayan Tuğbek, firma görevlileri tarafından yaka paça stant dışına alındı. Talihsiz editör diğer oyuncuyla haberleşmek isterken kendini oyuna fazla kaptırdığını ifade etti, fakat bulaştığı tatsızlıklar maalesef bununla sınırlı kalmadı. *RAGE* standının girişinde iki genç kız tarafından feci şekilde tartaklanan Tuğbek'in hepten dengesinin bozulduğu, *Diablo III* dururken fuarın kapanış saatine kadar *Lollipop Chainsaw* oynadığı gözlendi. Tuğbek'in gelgitlerinde doruk noktası ise Volkan'ın boynundaki *Battlefield* kartına yüzük görmüş Gollum gibi saldırması oldu…

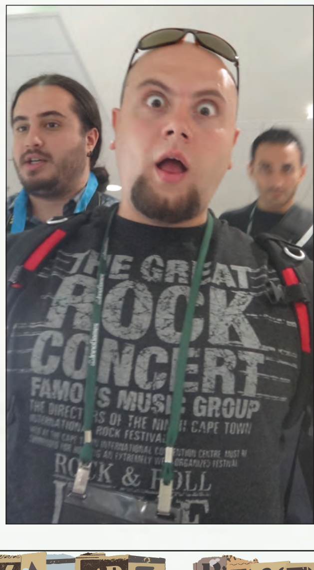
ALMANYA, ACI VATAN

Kendini kaybeden tek şaşkın Tuğbek değildi. "Gerçekten Messe'de miyiz?", "Burası Gamescom di mi?" diye sayıklayan Ozan'ı teskin etmek mümkün olmadı. Yakından gördüğü *Binary Domain* hakkındaki fikirlerini merak ettiğimiz Ozan'ın mikrofonlarımıza "Böyle bir oyunu n'apcaz biz? Bu robotları vur vur, nereye kadar?" şeklinde konuşması düşündürücüydü. Faruk'un hali de iç acıcı sayılmazdı. Fuarın üçüncü gününde Rockstar standında yakalayıp izlenimlerini sorduğumuz tecrübeli editörün "Rockstar bugün bir şeyler gösterdi bana, ama söylemeye dilim varmıyor" demesi kafaları karıştırdı. Bir sonraki gün *Star Wars Kinect* hakkında yorum istediğimiz Faruk, "İnanılmaz! 5 dakikada 3 kilo verdim!" derken yazmayı planladığı "Diyette Yeni Ufuklar" kitabının da müjdesini veriyordu. Volkan'dan görüş almak ise pek kolay olmadı, çünkü ne zaman bir yorum yapacak olsa Tuğbek araya girip "O oyundan bir cacık olmaz" diye lafını ağzına tıktı. Cacık kelimesini duyunca bile iştahla ağzını şapırdatan Volkan'ın günlerdir aç bırakılmaktan hayli süzülmüş olduğu gözlerden kaçmadı.

TAKE TWO VE SOMALİ SENDROMU

Elinden tutup Take Two'nun standına götürdüğümüz Volkan oradaki ikramları görünce transa girip fuarın sonuna kadar da çıkmadı. Aynı Take Two, sunduğu konforlu deri koltuklarda sızıp kalan Tuğbek'e bir tam gün kaybettirdi. Bu arada açlıktan muzdarip bir başka isim olan Ozan, Nintendo standındaki sandviçleri tavaf ederken kendinden geçti. Ozan'ı orbitten ayırma çabaları ancak gün sona erip fuar kapandığında sonuç verdi. Fuarın son gününe geldiğimizde ekip içinde kamplaşmalar doruğa çıkmış ve grup ikiye bölünmüştü: Her kapıyı açan dev kamerasıyla Takım 67 ve stealth yaklaşımını benimseyen Takım 89… Daha sağlam oyunlara el süren Tuğbek-Ozan ikilisinden müteşekkil Takım 67'nin havası, Ozan'ın kamerayla paket halinde kapı önüne konduğu an son buldu. Takım 89 ise gizli geçitleri ve Türk bağlantıları kullanma becerisini Volkan'ın vahşi cazibesi ile birleştirip *Gears of War 3*'te bile casusluk yapmayı başardı. Vahşi cazibe demişken… Kölner Dom isimli "muazzez" yapının önünde büyük bir zarafetle Faruk'un elini öpen hayranı haftaya damgasını vurdu. Faruk'un peşinden Türkiye'ye de geleceğinin sinyallerini veren romantik gencin, Rockstar standında Faruk'un gördükleriyle bir ilgisi olup olmadığı tartışılıyor.





GİZLİ KAMERA KAYITLARI DVD'DE

FIFA 12

BU YIL DA NE OYNAYACAĞIMIZ BELLİ OLDU

Furkan Faruk Akıncı, Köln

EA Sports, FIFA serisiyle yakaladığı başarıyı kolay kolay bırakmayacak, artık orası belli oldu. Biz, eski PESçiler olarak artık son iki yıldır kendimizi tamamen FIFA'ya vermiş durumdayız. Gamescom'da oyunu sizler için özellikle PC üzerinde denedik. Sonuç muhteşem. Bir kere konsola ayrı, PC'ye ayrı oyun mantığını tamamen unutabilirsiniz. PC'de oynadığımız sürüm, konsol sürümününün aynısıydı. Hatta grafiklerin gözüme biraz daha keskin geldiğini söyleyebilirim. Animasyonlar yumuşak, oyuncu modelleri son derece gerçekçi. Evet, eskisinden daha gerçekçi. Oyunun cilası yerli yerinde duruyor kısacası, lisans konularında da bir eksik gedik yok ancak bunlar zaten malumunuz.

PC FIFA'SINA KAVUŞUYOR

Gelin yapımcıların söyledikleri üzerinden değil, kendi deneyimlerimiz üzerinden gidelim. İlk gözüme çarpan oyunun hızının azalmış olması. Yani topu alıp iki saniyede orta sahayı geçemiyorsunuz. Bu benim kafama taktığım bir şeydi uzun zamandır. Oyunun temposunun biraz azaltılmış olması, defanstan topla çıkarken sizi oyun kurmaya zorluyor. Önünüze gelene pas atarak rakip takımda boşluklar yakalayamıyorsunuz. Anında gözüme çarpan bir diğer şey futbolcuların fizik modellerinin inanılmaz derecede geliştirilmiş olması. Mesela bir Vidic'in belini döndürme süresiyle, Messi'ninki aynı değil. Boy ve kilo oyuncunun kıvraklığını direkt olarak etkiliyor. Oyuncu fiziklerinin bu denli gerçeğe yakın modellenmesi, oyun mekaniklerine çok olumlu yansımış. Kısacası takımınızı tanımak zorundasınız. Peki, tüm bu söylediklerim oyunun o dillere destan akıcılığından bir şeyler götürmüş mü? Kesinlikle hayır! FIFA 12 hem daha gerçekçi, hem de daha eğlenceli olmayı başarmış.



Çıkış Tarihi: 30 Eylül 2011 **Platform:** PC, PS3, Xbox 360, PS2, PSP, Wii, DS **Beklenti Notu:** 4,5/5

PRO EVOLUTION SOCCER 2012

ÖZÜR DİLERİZ JON MURPHY!

Volkan Turan, Köln

PES projesinin lideri olan Jon Murphy ile röportajımız, olması gerekenden 20 dakika geç başladı. Biz de 10 dakikaya sığabilecek sorular seçtik. Nitekim bu sorular "oyunu anlat ağabey" tarzında değildi. Daha çok oyunun önceki sürümlerinde şikâyet ettiğimiz konular ve bunların giderilip giderilmediği hakkındaydı. Bir de oyunun ofisimize yollanan ilk bakış versiyonunda hatalar gırla gidince kendimizi tutmamaya karar verdik. Çok övülen yapay zekâdan tutun da paslara, kare oranı problemlerine kadar bazı hayal kırıklıklarımız vardı.

Öncelikle Jon Murphy FIFA 2011'in, PES 2011'den daha iyi olduğunu kabul ediyor ama bu sene kendilerinin daha devrimsel şeyler yaptığını da savunuyor. Ama ben tutup "bu devrimsel değişiklikler FIFA'da yok çünkü onlarda zaten yapılmışı var" deyince biraz yüzü asılıyor. 360 derece pas olayının tam hissedilmediğini, yine de bir sekiz yön kullanıyor hissinden bu sene kurtulup kurtulmadığını sorunca animasyon ve teknik açıdan geliştirmeler yaptıklarını açıklıyor. Bana biraz ezber bir cevap gibi geldi bu. Her sene "yapay zekâ gelişiyor" manşetiyle çıkan PES'in bu sene de aynı hayal kırıklığına uğrayıp uğramadığını sorunca kaşları çatıyor ve bunu kabul etmiyor. Bu konuda uzlaşamama nedenimiz bize yollanan ön inceleme versiyonu ile demo versiyonu arasındaki farklar. Bize "son hali olan demoyu oynayın" önerisinde bulunuyor. Biz de oynayınca hak veriyoruz, daha aklı başında bir oyun bize bakıyor, ama ön inceleme versiyonu da bu kadar kötü olamaz değil mi Jon?

FANBOYLARDAN N'ABER?

Ve herkesin bildiği bir fanboyluktan bahsediyoruz kendisine. Ne kadar kötü bir oyun yapsalar da Türkiye'de insanlar PES oynuyor ve oyunu eleştirmiyor. Bu ironinin kendileri için bir problem olup olmadığını sorunca da cevabı yapıştırma sırası Jon'a geçmiş oluyor: "Bu ironi değil sadakattir." Bu sene PES topluluklarından çokça geri dönüş aldıklarını ve hepsini dinlediklerini açıklıyor Jon. E, hani "Resmi takımlar ligler?" diyecek zamanımız kalmadığı için apar topar başka bir toplantıya kaçıyoruz.



PES 2012, PES 2011'e göre daha iyi niyetli ve çıtayı yükselten bir adım gibi duruyor hem ön inceleme, hem de demoya göre konuşursak. Seabass ise bu sene FIFA'nın daha iyi gözüktüğünü ama PES'in daha eğlenceli olduğunu vurguluyor. Eleştiriyor mu övüyor mu tam anlaşılmadı ama PES'in FIFA'yı yakalaması için önce lisans olayını çözmesi, ondan sonra da yeni nesle geçerken bozduğu oynanışı son damlasına kadar tamir etmesi gerekiyor. Ama iyi bir oyun mu PES 2012? İyi oyun. İncelememizde bunu daha iyi anlatacağız sizlere.

Çıkış Tarihi: 14 Ekim 2011 **Platform:** PS3, Xbox 360, PC **Beklenti Notu:** 3,5/5

DIABLO III

ŞEYTAN AZAPTA…

Can Arabacı, Tristranbul

"Beta başladı, başlayacak, niye hâlâ başlamadı ulan?!!" derken Gamescom'da oynanabilir halde Diablo III'ü bulmak güzeldi. Güzel olmasına güzeldi de, hayli eski bir sürümü önümüze sürdüklerini de fark etmedik değil (Demon Hunter'ın mana kullanıyor olması ve şu anda oyundan kaldırılmış olan Scroll of Wealth'ler ipucu verdi). Yine de Gamescom'u tamamen boş geçti diyemeyiz Blizzard için. Her şeyden önce "End-Game" yani 60. seviye sonrası aktivitelerimizi öğrendik nihayet: Hell'in bir üst seviye zorluğu olan Inferno. Alıştığımız Diablo zorluğundan çok daha üst seviyede olacak olan Inferno'da hayatta kalmak bile başlı başına bir mücadele olacak anlaşılan. Ancak olur da hayatta kalmayı başarırsak ödülü ve getirisi de büyük olacak: Sadece Inferno zorluğuna özel eşyalar, rünler ve gemler... Hardcore olarak Inferno'yu bitiren olursa da Blizzard gelip bizzat madalya falan takacak heralde diye tahmin ediyoruz.

BETABETABETAAA

Gamescom'da ortaya çıkan asıl beklenmedik bilgiyse rasgele bir şekilde kucağımıza düşerek şaşırttı. Basından bir editörün oyunun yapımcılarına yönelttiği "Peki, oyunda Cennet ve Cehennem arasında seçim yapabilecek miyiz?" sorusuna "Aslında böyle bir şey sandığınızdan çok daha mümkün olabilir" şeklinde cevap gelmesi hayli büyük bir sürpriz oldu. Bu şekilde kafa karıştırdıktan sonra net bir cevap vermeyi reddetseler de en azından ufak bir Diablo tarihi dersi vermeyi ihmal etmediler: "World Stone'un bir işlevi de melekler ve şeytanların ortak çocukları olan Nephalen ırkının yani insanların gücünü kontrol altında tutmaktı. Yani World Stone aslında insanları olmaları gerektiğinden çok daha güçsüz kılıyordu çünkü hem meleklerin, hem de şeytanların tohumunu taşıyan insanlar, iki taraftan da daha kudretli olabilecek potansiyele sahipti. Eh, haliyle Nephalemlerin eski kudretini geri kazanmaya başlayan karakterlerimizi hem Cennet, hem de Cehennem yakından izliyor ve kendi tarafında istiyor olacak. Dahasını oyunu oynayınca görürsünüz artık..."

Son dakika golü diye buna denir. Ne demek istedi, hakikaten seçim şansına sahip olacak mıyız, olacaksa nasıl olacak soruları kafamızın içinde dönerken, Diablo sabırsızlığımıza yeni bir katman daha ekledikleri için yapımcılara küsüp mekânı terk ediyoruz.



Çıkış Tarihi: Belli olmaz **Platform:** PC **Beklenti Notu:** 5/5

METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D

BEKLE BİZİ BOSS!

Volkan Turan, Köln

Gamescom'da Konami standı devasa değildi ama son derece hoş ve anlamlıydı. Özellikle MGS: Snake Eater 3D platformunu görmeniz lazımdı. Etrafa kum torbaları atılmış, ağlar örülmüş, yapraklarla süslenmiş, otantik kapının önüne de elinde susturuculu silahıyla Snake yerleşmiş, "İçeri girmek üzereyim" bakışı atıyor. Snake'in kışlasında kum torbalarına oturuyor ve MGS 3D'nin keyfine varıyorsunuz.

PS2'deki oyunu oynamışsanız MGS 3D'nin çok başarılı bir şekilde port edildiğini hemen fark edeceksiniz. 3D'si başarısız değil ama sanki MGS'ye 3D de pek lazım değil gibi. Bir süre eğlencesine 3D oynayabilirsiniz ama aksiyona girince büyük olasılıkla 3D'yi kapatmayı tercih edeceksiniz. Çünkü oyunu 3D oynarken tek bir açıdan bakmak durumundasınız, yoksa ekrandakileri net bir şekilde seçemiyorsunuz. MGS: Peace Walker'ı oynamışsanız kontrol şemasının da buradan esinlendiğini fark edebilirsiniz. Bilmeyenler için söyleyeyim, D-pad bu oyundaki en büyük yardımcınız. MGS'nin oyun mekaniklerinde PS2 gamepad'inin tüm tuşlarının kullanıldığını düşürsek oyunun 3DS'te kontroller açısından sorunsuz bir oynanış tecrübesi sunması takdirimizi kazandı. Ayrıca oyunun menü sistemi de muhteşem olmuş. PS2 sürümündeki sırt çantası sistemi 3DS'e de aynen aktarılmış. Tek fark çok daha kullanışlı olması çünkü tüm arabirimi ekrana dokunarak kullanabiliyorsunuz.

BACK ME UP SNAKE

Ama derseniz ki "grafikler bizi büyüler mi?" hayır tabii ki. Görsel anlamda MGS 3D'nin üstün bir çabası olmamış. Renk olarak biraz daha parlak, hem de ufak bir ekranda odak noktası sayesinde daha hoş geliyor ama günümüzle yarışamaz elbette. Buna rağmen MGS: SE 3D, 3DS'in en başarılı oyunlarından olacak ve her 3DS sahibi oyungezer bu oyunu alacak. (Bence Snake Eater 3D, konsol aldırabilecek kadar iyi bir yapım. Böyle bir başyapıtı gittiğiniz her yere taşıma fikri çok ama çok çekici. – *Faruk*)





Çıkış Tarihi: 31 Aralık 2011 **Platform:** 3DS **Beklenti Notu:** 4/5

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

WII'NİN SON GÜZELLİKLERİ BUNLAR

Furkan Faruk Akıncı, Köln

Oyun tarihinin en başarılı konsollarından biri olan Wii için kepenk kapama zamanı yavaş yavaş geliyor. Fakat Iwata da, Miyamoto da son bir Zelda oyunu yapmadan yeni bir şeyler üzerinde çalışmayacaklarını söylemişlerdi bize. Her ne kadar Skyward Sword ile ilk tanışıklığımız (2009 E3) pek rastgitmemiş olsa da (sahnede Miyamoto'nun WiiMote'u çalışmamıştı), Gamesom'da deneme şansı bulduğumuz Skyward Sword son derece eğlenceli ve Zelda kalitesine yakışır bir oyundu.



HENÜZ ZELDA'YLA TANIŞMADINIZ MI?

Skyward Sword, Ocarina of Time'ın hemen öncesinde geçiyor. Fakat Gamescom demosunda oynadığımız bölümlerin hikâyede nerede durduğuna dair bir fikrimiz yok. Tek gördüğümüz şey WiiMote'un mükemmel şekilde çalıştığıydı. Oyunu Motion Plus aparatıyla birlikte oynadık ve sonuç muhteşemdi. Skyward Sword, bu oyun için yeni geliştirilen bir hedefleme sistemi kullanıyor. Bu sistem sayesinde oyunun içinde WiiMote'u tıpkı bir ok gibi kullanabiliyorsunuz. Bildiğiniz gibi oyunun asıl güzelliği gayet keskin bir şekilde WiiMote'u kılıç olarak kullanabilmek ki oyunu denediğimiz süre içinde Link yaptığım tüm hareketleri mükemmele yakın şekilde algıladı. Ama asıl zevkli kısım ok ve yay kullanmaya çalışmak. Bunu yapmak içinse WiiMotu'u ekrana tutup nişan alıyorsunuz. Kısacası Skyward Sword oynarken hem kılıç, hem de yayı aynı anda verimli bir şekilde kullanmak gerekecek.

Oynadığımız bir diğer bölümdeyse, bir platformdan aşağı atlayıp devasa bir kuş uçurmaya çalışıyorduk. Gökyüzünde birkaç kişiyle birlikte süzülüp bir başka kuşu yakalamaya çalışmak gerçekten eğlenceliydi. İlk başta alışmak için biraz sıkıntı yaşasak da hemen ardından gökyüzünde süzülmeye başladık. Zaten Zelda serisi hep oyun içinde yarattığı çeşitlilikle bilinir. Oynadığımız iki bölüm de birbirinden son derece bağımsızdı. Eğer Zelda'yla henüz tanışmadıysanız ve evinizde bir Wii'niz varsa, geçireceğiniz heyecanlı saatler için şimdiden hayal kurmaya başlayabilirsiniz.

Çıkış Tarihi: 18 Kasım 2011 **Platform:** Wii **Beklenti Notu**: 5/5

AKSAK BİR BAŞARI ÖYKÜSÜ

Ubisoft'un sürekli internet bağlantısı gerektiren DRM'i hakkında ne düşünüyorsunuz bilmiyoruz ama oyun dünyası bu konuda ikiye bölünmüş durumda. Kimileri (ki bunlar oyun yapımcıları oluyor) bu sistemin faydaları ve gerekliliği üzerine atıp tutarken kimileri de (ki bunlar oyuncular oluyor) sistemin saçmalıklığından dem vurmakla meşgul. İki farklı görüş atmosferde haybeye güreşirken (aslında Kısır Çekişme'ye davet etmek lazım) konunun esas muhatabı Ubisoft konuya son noktayı koydu, "Bizim DRM'imiz bir başarı hikâyesidir", dağılın! "Sürekli internet erişimi gerektiren oyunlarımıza baktığınız zaman korsan kullanımında ciddi bir azalma görüyorsunuz," diyor Ubisoft yetkilisi ve devam ediyor; "bu da demektir ki bu yöntem tam bir başarıdır". Ubisoft'un kendi açısından baktığında durumu bir başarı öyküsü olarak görmesi son derece normal ancak burada iki ayrı yüzü olan bir madalyondan bahsediyoruz. Her ne kadar bu yöntem oyuncuların orijinal oyun kullanması yönünde teşvik edici olsa da diğer yandan sistemdeki aksamalar yüzünden sorun yaşayan orijinal oyun sahiplerini mağdur ettiği de aşikâr. Ubisoft sadece ticari başarı açısından bakmayı bırakıp biraz da empati kurarak mağdur ettiği müşterileri için iki kelam etse fena olmazdı sanki, hani bizce...



BENİM BABAM SENİN BABANI DÖVER!

Activision garip bir şekilde "Ben tek, siz hepiniz" gibi bir ergen moduna girdi son dönemde. Sadece yarıştığı rakiplerine değil herkese bir savaş açma durumu söz konusu. Battlefield 3 nedeniyle EA ile olan münakaşası yetmezmiş gibi şimdi de -anlaşılamaz bir nedenle- Facebook oyunlarına takmış durumda. "Call of Duty'yi oynayan oyuncu sayısı herhangi bir Facebook oyununu oynayanlardan daha çok," şeklinde söze başlıyor şirket CEO'su Eric Hirshberg ve yardırmaya devam ediyor, "ayrıca bizim oyunlarımızı oynayan oyuncular Facebook oyunlarını oynayanlara göre daha fazla para harcıyor." Activision'ın Facebook'tan korkması için hiçbir neden olmadığını söyleyen Hirshberg, neden böyle bir açıklama yapma gereği duydu bilmiyoruz. Elbette Activision'ın Facebook'tan korkmasına gerek yok, çünkü ortada böyle bir rekabet durumu yok. Yakında, "Bizim oyunlarımızı oynayan oyuncu sayısı saklambaç oynayanlardan daha fazla, hem fakirler oynuyor hep saklambaç, biz çok zenginiz" tarzı bir açıklama yaparlarsa şaşırmamak lazım...



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Çeyrek asırlık dev

Yıllardır kalitesini devamlı olarak yükselten oyunlarıyla, Ocarina of Time ile "gelmiş geçmiş en iyi oyun" payesini almasıyla (katılmayanlar olacaktır) tarihe adını ince ince kazımış olan Zelda 25 yaşında. Nice yıllara prenses (Link yine güme gitti)…

İkisi bir arada

Gamescom'da iki önemli yapımın devam oyunu haberiyle titredik ve kendimize geldik. Hem Borderlands 2, hem de Counter-Strike: Global Offensive resmi olarak duyuruldu. İki duyurunun da en dikkat çekici yanı oyunların konsollara da çıkacağının belirtilmesi oldu. Gelen gideni aratacak mı göreceğiz…

Steam'de al gülüm ver gülüm

Gün geçmiyor ki Steam'den yeni bir duyuru gelmesin sevgili okuyucular. Ay başında Valve, Steam Trading'i aktif hale getirdi ve bu sayede hediye olarak elinizde bulunan oyunları açmamış olmanız kaydıyla takas edebileceğiniz açıklandı. Elimizdeki her oyunu istediğimiz gibi takas edebileceğimizi düşünmüyordunuz herhalde?

Infraworld'de umut ışığı

Heavy Rain ile oyuncuları tokat manyağı yapıp oldukları yere çakan Quantic Dream'den yeni projenin sinyalleri geliyor. Daha önce adını duyduğumuz ama sonra ortalardan kaybolan Infraworld, Sony'nin bu ismi tescil ettirmesiyle QD'in yeni oyunu olma yolunda hızla ilerliyor, kemerlerinizi bağlayın.

Bize yine hüsran

Metal Gear Solid serisi hayranları çılgınlar gibi MGS HD Collection'ı bekleyedursun, Hideo Kojima yaptığı açıklamada paketin içinde MGS1'in de yer alacağını duyurdu. Böylece MGS4 hariç tüm seriye tek pakette sahip olabileceğiz ancak MGS1 sadece Japonya sürümünde yer alacak. Hevesi kursağa tıkarız işte böyle!

Half-Life 3'ü getirin bana!

Half-Life 3'ü beklerken nice koç yiğitler, nice yağız delikanlılar heder oldu ama hâlâ oyundan haber yok. Serinin 2 hayranı da Valve binası önüne giderek bu durumu protesto ettiler. Sonuç mu? Bizzat Gabe Newell tarafından yiyecekle ödüllendirildiler! Ha benim tosunuma…

Bu olmadı işte

Daha beş paragraf yukarıda iki oyun haberiyle mutlu olmuşken, Twisted Metal'in ertelenmesiyle hüzünlendik. Oyun, yine bir şey olmazsa 2012 başına ertelendi...

Yeter artık gözün doysun!

Daha geçtiğimiz ay 750 milyon dolar karşılığında PopCap'i satın alan EA'in iştahı kapanmak bilmiyor. Minecraft'ın yaratıcısı Majong'dan yapılan açıklamaya göre EA, bizzat Norveç ofisine kadar gidip satın alma niyetini masaya koymuş. Fakat Majong kibar bir el işaretiyle "alırsın" diyerek kapıyı göstermiş. Kısmet.

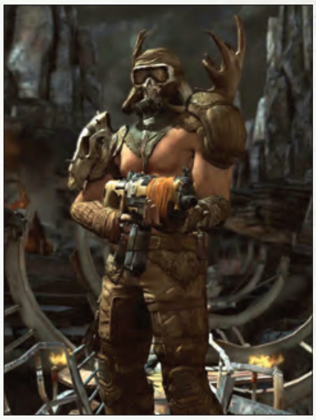
LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

RAGE

AMA ARTIK ÖFKELENEBİLİR MİYİZ LÜTFEN?





__*Tuğbek Ölek, Köln*__

RAGE'i o kadar uzun zamandır bekliyoruz ki artık torunlarımıza kısmet olur diye düşünmeye başlamıştık. En son E3'te oyunun 4-5 farklı bölümünü oynayıp bu bekleyiş gerilimini bir nebze dindirmiştik, Gamescom'da da aynı demolar olur, oturur bir daha oynarız sıkılmadan diyorduk. Ama Bethesda bizi şaşırtıp bitmiş, olmuş, her şeyi tam bir RAGE koydu önümüze. Ne bilelim Gamescom'a RAGE için bir "İlk 10 Dakika" videosu çekmeye gitttiğimizi.

Oyun başlayıp giriş videosu girdiğinde "Hiç RAGE gibi değil yahu" dedim kendime. Kirli, paslı bir kaos evrenine girecekmişiz gibi değildi, tertemiz bir video öyle. Dünyaya dev bir meteor yaklaşırken bizim uzun yıllar kalacağımız dondurucu kabine girişimizi gösteren şiirsel bir video. Dedim acaba yanlış oyuna mı geldik? Neyse oyun başladı, X'e basıp o kabinden çıktım, Allah'ım ortam resmen *Portal*, vallahi RAGE değil bu oyun. Küçük yuvarlak bir oda, diğer kabinlerde her kim varsa ölmüş. Yürüdüm odanın kapısına açtım ve bir anda gün ışığında kör oldu gözlerim. RAGE'in o kirli paslı kaos evreni nasıl uzanıyor önümde... Zamanında bizi uyuttukları dev araştırma merkezi çökmüş, paramparça olmuş ve RAGE wasteland'e katılmış. Ben daha vaaaay diyemeden direkt bir mutant üzerime atlamaz mı!? Tamam tamam, oyun doğruymuş da girişi farklıymış, zaten sonrası da sonu olmayan bir kovalamaca. Hiç lafı uzatmayan bir oyun bu.

Ben RAGE'i oynarken Ozan'ın elindeki kamera da haldır haldır çekim yapıyordu. Ancak orada bir uyarı almadığımız halde videoyu yayınladıktan iki gün sonra ZeniMax tarafından çekimlerimiz yayından kaldırıldı. Tekrar yayını için görüşmelerimiz sürüyor.

Çıkış Tarihi: 7 Ekim 2011 **Platform:** PC, PS3, Xbox 360 **Beklenti Notu:** 5/5

PROTOTYPE 2

HELİKOPTERE SHORYUKEN ÇEKMEK?!



__*Volkan Turan, Köln*__

Prototype'ın sorunlarından bahsetmeye gerek yok burada. Zaten yapımcılar da kabul ediyor çoğunu ve ikinci oyunda ilk işleri bunları gidermek olmuş. Ardından da yeni katları çıkmaya başlamışlar. İyi de çalışmışlar hakikaten, daha oyunun çıkmasına dokuz ay var ama Gamescom'da gösterilen demo hiç de fena değildi.

İlk gösterim Yellow Zone içinde yapıldı. Karantina altına alınmış bu şehirde pek kaos yok ama insanların gözlerinden şüphe ve korku akıyor. Onlara sakince yaklaştığınızda bile temkini elden bırakmıyorlar, arada makul bir mesafe kalacak şekilde sizden uzaklaşıyorlar. Aralarda bazen espri yapanlar, alay edenler de oluyor. Eğer dilerseniz burada Blackwatch askerlerinden birinin kılığına girebilir, halkın nasıl da kaçıştığını görebilirsiniz.

GEL KONUŞARAK ANLAŞALIM

Önceki oyunda gırtlağından tutup havaya kaldırdığınız canlıyı öldürmek zorundaydınız. İkinci oyunda buna mecbur değilsiniz, dilerseniz geri bırakabiliyorsunuz. Yapımcıların "seçim sizin" lafı sadece bununla da sınırlı değil. Oyunda ilerlemek için illa ki ortalığı birbirine katmak zorunda değilsiniz. Tatlısu gizlilik oyunlarında olduğu gibi kılık değiştirerek de gitmek istediğiniz yere ulaşabilirsiniz. Awareness sistemi sayesinde önünüzdeki kişilerin size bakıp bakmadığını görebiliyorsunuz. Bakışlardan uzaktaysanız güzelce kılık değiştirebilirsiniz. Bilimadamı olun, rahat rahat gezin mesela. Ayrıca bu özellik sayesinde oyunda düşmanlarınızın tarafına geçip yan hikâyeleri oluşturan ipuçlarını, anıları da toplayabilirsiniz (black-hack). Yan görev severleri Prototype 2'de ilginç anlar bekliyor!

İlk oyundaki gibi güçler arasında geçişler zaman almıyor, şipşak değiştiriyorsunuz. Güçlü ve güçsüz düşman karşısında stratejilerinizi de buna göre belirliyorsunuz. Tüm askeri araçları kaçırabildiğiniz gibi çok şık son vuruşlar da gelmiş. Mutasyon olayı neye benziyor diye sorduğumuzda, "Perk'lere benziyor" cevabı aldık. Gerçekten de öyle. Ofansif veya defansif özelliğinizi mutasyona (veya evrime) uğrayarak geliştirebilirsiniz. Mesela tankların arasındaki bir bilimadamını çatının birinde durarak ara sokağa zihin gücüyle çekebilir, rahatlıkla onun kılığına girebilirsiniz. Delikanlı adam James Heller dövüşür derseniz de bir yaratık bulun ve onun hayvani fiziksel gücünü alın, şehrin altını üstüne getirin. Ama "seçim sizin".



Çıkış Tarihi: 24 Nisan 2012 **Platform:** PS3, Xbox 360, PC **Beklenti Notu:** 3,5/5

GAMESCOM'DAN COSPLAY MANZARALARI

Gezdiğimiz oyun fuarları içinde, ziyaretçileri cosplay'e en düşkün olanı Gamescom. Her yıl yüzlerce oyuncu çeşit çeşit oyun ve anime karakterinin kılığına bürünerek geliyor. Ortaya garip manzaralar da çıkmıyor değil, Gears of War oynayan bir Kratos veya GuildWars başında bir Dark Elf görmek garip. Ancak gençlerin hem kıyafetlerine akıttığı emeği hem de bütün gün o halde oyun oynama çabalarını takdir etmemek mümkün değil. İşte bu sene karşılaştığımız en güzel Gamescom cosplay'leri ... Bir de en kötüleri!

Gamescom'un En İyi Sekiz Cosplay'i



Çok zombi cosplay'i gördük ama bu kadar güzeline hiç rastlamadık. Kırmızı Başlıklı Kız hangi ara zombi oldu bilmiyoruz ama sağdakinin göğsünden fırlayan inşaat demirine hayran kaldık.



Kasumi kılığına sık rastlarız ama ne zamandır güzel bir kızın buna soyunduğunu görmüyorduk. Dead or Alive cosplay'leri için bu arkadaş minimum standart kabul edilsin lütfen.



Army of Two gibi bir oyuna cosplay yapmak kimin aklına gelir? Üstelik bu sene işleri büyütüp Army of Three olmuşlar. Gerçi üçüncü arkadaş pek bir piyangodan çıkmış gibi.



Evet, Kratos olmak için biraz çelimsiz bu arkadaş ama aksesuar ve makyaja verdiği emeğe bakar mısınız? Her 15 dakikada bir sıfırdan pudralanması gerekiyordu.



İşte Antivirüs Yazılımı kılığına girmiş Alman gençleri. Ne? Kaspersky'nin promosyon elemanları mı? Aaaa biz yanlış anlamışız. Valla sırf kızlar güzel diye koymadık bu resmi.



Kıyafette bir olay yok ama bu minik velet bugüne kadar gördüğümüz en sevimli Sasuke, hatta en sevimli cosplay'ci. Fotoğrafta pek görünmüyor yüzü ama inanılmaz şirin bir şey, aynı Eren'in ufaklık hali.



Herkes ucuz Vader ve Stormtrooper kıyafetleriyle gelirken fuara, bu arkadaş kusursuz Jawa kostümüyle gözümüze girdi. Bir de boyu iki metre olmayaydı keşke.



Biraz daha ince bir silueti olsa bu arkadaş gelmiş geçmiş en iyi Dark Elf olabilirdi. Harcanan boya miktarına ve kostümün detaylarına tam not verdik.

Facepalm Hak Eden Cosplay'ler



Kardeşim dünyada oyun mu kalmadı da Angry Birds kılığına girdiniz? On sene sonra dönüp baktığınızda kendinizle gurur duyabilecek misiniz?



Lütfen bu Cloud olmasın lütfen, nooolur!!! Hayır bir de önündeki aşçı önlüğü gibi şey ne? Parça arttı da oraya mı taktın? Bu abla kim, o kırmızı kurdelalar neden?



Assassin's Creed'i hiç yapmayalardı, Ezio diye bir karakter hiç olmayaydı da biz bu acıyı çekmeyeydik. Yanındaki eleman da sirkten kaçmış olsa gerek.

ANNO 2070

YIL OLMUŞ 2070, HÂLÂ LİMAN TİCARETİ YAPAN VAR

Tuğbek Ölek, Köln

Gamescom'da önümüze pek çok oyun geldi, firmaların izin verdiklerini oynadık, izin vermediklerini oynamak için de bin türlü takla attık. Ama "Buyrun oynayın" denip de bizim beceremediğimiz tek oyun oldu, o da Anno. Zaten seri Ortaçağ'dan kalkıp Uzay Çağı'na ışınlanmış, bir de Almanca sürümünü verdiler mi? "Bizim Almancamız Eingang/Ausgang'dan ibaret" dedik, "bari buyrun siz bizim için oynayın". N'apalım?

Onlar oynarken fark ettik ki 2070 yılına gelindiyse de çok değişmemiş oyun. Mahalle merkezini kur, çevresine de evler. Yollarla bağla limana, sonra başla üretim tesistlerini madenleri kurmaya. Yani oyunun teması, binaların şekli vesaire değişse de oyun mekaniklerinde büyük bir fark yok. Bu sefer farklı yaptıkları, oyunu iki ırk olarak oynamanız olmuş. Bu ırklar çevreci ECO ve endüstrici Tycoon. Anladığım kadarıyla yeri geldikçe iki ırkı da oynamak gerekiyor, olay pek seçim meselesi değil. Çünkü biri doğanın dengesini korurken diğeri ilerlemeyi getiriyor.

Gerçi Anno'nun 2070'inde gelişime falan ne gerek var, orasını da anlamadık. Zaten dünya batmış, buzullar erimiş, yerleşilecek üç dört parça ada kalmış dünya üzerinde. Biz niye gelişim melişim peşinde koşalım ki? Ada kenarlarına yapalım yazıklarımızı, balık tutup şarkı söyleyelim, nasılsa ölüp gideceğiz birkaç yıla.

Baktık oyun güzel ama kafamızda çok soru işareti var, biz de gittik oyunun yapımcısı Christopher Schmitz'le sohbet ettik. Onun da videosunu izleyebilirsiniz.



Çıkış Tarihi: Kasım 2011 **Platform:** PC **Beklenti Notu:** 2,5/5

6. Teknik ekipmanın yönetimi ve bakımı konusunda Ozan Özkan büyük başarı göstermiştir. Ancak şahsın etkinlik öncesi merkezimize elden teslim ettiği, editör bilgi formunda belirttiğinin aksine Almanca'yı "az biraz" değil "hiç" bilmediği anlaşılmaktadır. Tim komutanının gün sonu videosu açılışında almanca "bizi eşek tepti" demesini istemesine rağmen başaramamıştır. Ayrıca basın odasında adını soran bir görevliye "Wer ist Ozan" diye cevap verdiği belirtilmiştir.

THE DARKNESS 2

ENERJİ TASARRUFUNUN ALTERNATİF YÖNTEMLERİ

Tuğbek Ölek, Köln

İlk Darkness'ı pek sevmemiştim ben, keşke Sinan gelip görseydi dedim içimden ikincisini izlerken, o sevmişti. İkincisine de pek ısınamadım. Cılkı çıkmış aksiyon oyunlarını sevemiyorum ben, abartı güçlerimizin her şeyin önüne geçtiği oyunları. *Prototype*'a, *Infamous*'a falan da ısınamadım zaten. Aynı ilk oyun gibi, belki ilk oyundan da fazla buna dayanıyor Darkness 2 de. Karanlığın ele geçirdiği adamımızın Jackie'yi hatırlar ilk oyunu oynayanlar. Bütün bir oyun boyu karanlık sayesinde düşmanlarını patakladıktan sonra onu ele geçiren karanlığı da paketlemişti. Aradan yıllar geçmiş, Jackie mafya babası olmuş ve keyfi yerinde ama ikinci oyunun olabilmesi için karanlığın dönmesi gerekiyor öyle değil mi? İşte başına bir haller gelir ve karanlık, onunla birlikte şeytani kollarımız da geri döner.

İlk oyunu hatırlamayanlar için açıklayalım. Siz dört kollu bir canavarsınız, insan kollarınızda iki tabanca ateş kusarken şeytan kollarınız dehşet saçıyor. Bu şeytan kollardan biri düşmanları yakalamak ya da kafalarına vurmak, diğeri de dalıp kalbini, ciğerini sökmek fonksiyonlarına sahip. En büyük düşmanınızsa ışık, çünkü karanlık güçleriniz ışığa gelemiyor.

Bizim gün sonu videolarından birinde de söylemiştim, yeni oyun hikâyeyi ilerletmek dışında pek bir şey yapacakmış gibi gelmedi bana. Halen oyunu oynatacak tek ilginç yan şeytan kollarınız, karanlık güçleriniz. Gerçi bir iki enteresanlık var renk katan. Mesela ilk oyunun gerçekçi grafik çabasına karşın bunda Darkness'ın çizgi roman köküne daha uygun bir grafik tarzı kullanılmış. Arada geçen sürede paketlenmiş olmaktan içerlemiş olan karanlık ara sıra size laf sokup bir şaplak indiriyor, uğraşıyor sizinle. Bir de nihayet gücünüzü karanlıktan aldığınızı fark etmiş düşmanlarınız var, size kök söktürüyor. Kötü bir oyun olacağını düşünmüyorum ama bu eklenen yenilikler Darkness'ı unutulmaz bir oyun yapmaya yetmeyecek bence.



Çıkış Tarihi: Şubat 2012 **Platform:** PC, PS3, Xbox 360 **Beklenti Notu:** 2/5

OYUNEZER

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL ÜZERİNE VERİP VERİŞTİRMELER

- Beyler, kötü haber. Başkan Honolulu'ya gidecek, tatil parası çıkışmıyor. Yeşillik lazım, acil.
- İyi de elimizde bitmiş proje yok ki, n'apacağız? Yarım mı süreceğiz?
- Gerekirse evet!
- Dead Island?
- Oha! O olmaz! Şöyle devamını getirmesek de olur diyebileceğimiz bir serimiz yok mu hafız?
- Juarez?
- Hah, bak o olur! Zati ağzımızla ruj tutsak Red Dead'i aşamayacağımız ortada.
- Ruj değil kuş olmasın o?
- Bırak şimdi ruju böceği de Juarez'i getir hemen bana, son çiviyi bizzat ben çakayım tabutuna!

Doğru söyleyin, aynen böyle oldu değil mi? Böyle ot tıkadınız değil mi canına güzelim Call of Juarez'in? Zehir zıkkım olsun o tatil, yerin dibine batsın Honolulu! Bakmayın öyle. Koskoca vahşi batı destanından bir "lunapark shooter" yaratan siz değil misiniz? Amazon ormanlarına bile sığmayacak sayıda bug'ı bir oyuna tıkıştıran halam mı? Söyleyin bana mesela, bir saniye önce arkamda olan takım arkadaşlarım bir anda 20 metre ilerideki checkpoint'e nasıl ışınlanabiliyor? Hayır, bir de düşman sanıp mermi yağdırıyorum gariplere. Allah'tan "dost ateşi" yok!

Arabaya atlıyoruz, kontağı çalıştırır çalıştırmaz Guerra gaza geliyor: ""They ain't givin' up man!"... Dur ulan, daha otoparktan çıkmış değiliz, kimse takılmadı henüz peşimize? Serseri misin sen? Kim'e bakıyorum, ortada düşman namına hiç kimse yokken bir anda pirelenip nişan almış bir şekilde geri adımlıyor... Bu kız durduk yere huylanmaz diyorum, köşe bucak düşman arıyorum, fakat in cin top oynuyor. Ortada hiçbir sebep yokken manik atılımlarda bulunan bu iki hassas genç nedense gözümün önünde tonla mermi yedikleri bir çatışmada kıllarını bile kıpırdatmayabiliyorlar. Kaçmak yok, ateş edene dönüp cevap vermek hak getire, kurşunu yedikçe bir "IAH!" efekti, ötesi yok...

Direksiyondayım, son gaz otobandayız. Bir ara ekran kararıyor, iki saniye sonra yolcu koltuğundan ateş ediyorum. O süratle giderken hangi ara koltuk değiştirdin be adam? FBI ajanı mısın, Mandrake misin sen?! Hararetli takip esnasında camı çerçevesi inmiş arabamız ne ara hangi sanayiye gidiyor da inip beş dakika sonra tekrar bindiğimizde gıcır gıcır oluyor?

SİZ HİÇ KOVBOYCULUK OYNAMADINIZ MI?

Cevap veremiyorsunuz değil mi? Honolulu'da boyna çelenk takıp meyve kokteyli yudumlamayı biliyorsunuz ama? Biz de iki yudum bir şeyler içelim diye Candystore'a gidiyoruz, kapıdaki yarmalar bizi içeri almıyor. Guerra ve Kim haydi kendilerine sevgili süsü verdiler, peki Ben McCall'u seks terapistleri olarak tanıtmaları neyin nesi?! Üstelik girişteki korumalar bu yalana kanıyor! Ama terapist dediğiniz adamın tipine bir bakınız arkadaşım ya! McCall'dan terapist değil olsa olsa terörist olur anca! Neyse becerdik girdik içeri. Odanın birine dalıyorum, bir adam bir kadın ayak üstü iş pişiriyorlar. Odaya sinek mi girdi, davar mı daldı, zerre tındıkları yok. Çıkıyorum yatağın üzerinde zıplıyorum, ı-ıh... Bu kadar mı aşka geldiniz be kardeşim?! Bu arada odaya korumalar dalıyor, tekme tokat dalaşmaya başlıyoruz. Tam o sırada telefonuma bir mesaj geliyor. Düşmana "bir saniye civanım, mesajı okuyana kadar aparkütüne hakim ol" diyemezsin ki! Ama kapatamıyorsun işte telefonu, ille okunacak o mesaj, ille de dinlenecek o çağrı. Nasıl bir oyun mekaniğidir bu?

Şşşş... Sen! Uzun! Utanmadan bir de gülüyor musun? Buton boş kalmasın diye oyuna zıplama özelliğini koyan sensin değil mi? Zumzuğu ağzının ortasına yiyince de gülebilecek misin? Ayıp değil mi arkadaş, koskoca Vietnam gazisiyle operasyona çıkıyorum, deve yüküyle madalyası var fakat 30 santimlik basamağın üzerine sıçrayacak takati yok! Tuvalete yetişmesi lazım da zor tutuyormuş gibi bir havası var zıplarken. Yaşını başını almış saygıdeğer bir gaziye bu dramı nasıl reva gördünüz? Edep yahu! Ha, bir de alevlere çok yaklaşınca yara alıp viyak viyak bağıran adam aynı esnada nasıl oluyor da hiç istifini bozmadan, cool adımlarla yürümeye devam ediyor? Ha paşam?

Yok, saymaya devam edersem elimden bir kaza çıkacak! Eylül'deki PC sürümüne kadar bu hataları düzelttiniz, düzelttiniz. Yoksa gözünüzün yaşına bakmam. Yıkılın şimdi karşımdan! Hâlâ duruyor... Dağılın lan?!



Seks terapisti diye içeri aldıkları adamın kılığına kıyafetine bir bakar mısınız?



Takım arkadaşlarımız can derdinde. Biz hanımın telefonda verdiği 2 ekmek 1 yoğurt siparişine odaklanmış durumdayız.



Karizmadan yarıldığına bakmayın. 30 santimlik basamağın üzerine atlamaktan aciz kendisi.



Siper almakta takım arkadaşlarımızın üzerine yok!



Gökmen Özdenak bile sizden daha kovboy be!

AYIN EZENİ



Umut Yanık

Eskiden yastıkları üst üste koyarak oyuncak at yaptığını ve kendini evin şerifi ilan ettiğini söyleyen Umut, vahşi batı oyunlarına ayrı bir hasta olduğunu söylüyor. Odasında halen oyuncak bir altıpatlar ve tahta bir at olduğu söyleniyor.

The Goyun Times

WILDSTAR

KEŞFETMEYİ YENİDEN TANIMLAMAK ÜZERİNE



Ali Sezgin, Ankara

Son zamanda çıkan bütün devasa online oyunların kenarından kıyısından *World of Warcraft*'a benzediğinin farkındasınızdır. Yapımcılar buna mecburlar çünkü şu an oyunun kurallarını *WoW* belirliyor. Çok az yapımcı *WoW*'un başarısı kanıtlanmış oynanış sistemi varken değişikliklere gidiyor, bunu da büyük risk alarak yapıyor. Devasa online pazarında, pastayı kucaklamış olan *WoW*'dan dilim kapmak isteyen herkes, ona bir alternatif daha doğrusu daha iyi bir alternatif sunmak durumunda. Maliyeti diğer türlerin oyunlarına göre korkunç yüksek olan DVO sektöründe bu yüzden çok az firma yenilikçiliği göze alabiliyor. Bu noktada NCsoft'un çıkaracağı *Guild Wars 2* önemli bir örnek mesela. İlk *Guild Wars* özünde *WoW*'dan çok daha farklı bir oyun olmasına rağmen, *Guild Wars 2* ne kadar muhteşem görünürse gözüksün oynanış elementleri açısından *WoW*'u çok andırıyor. Ama bu tercihinden dolayı NCsoft'u suçlamak haksızlık olur, muhteşem bir oyun yapıyorlar ve bunu mümkün olduğunca çok oyuncunun oynamasını istiyorlar. En önemli rakibine biraz benzemesi benim için çok önemli değil. Özellikle aynı NCsoft'un WildStar gibi özgün ve yenilikçi bir oyun da çıkaracağını düşünürsek.

CEHALET ÖZGÜRLÜKTÜR

WildStar çok ilginç bir oyun çünkü ucu açık. Ne oyuncuyu serbest bırakan DVO'lardan, ne de 10 tane kuzu kesmeli, son seviyeye gelince über-kuzu kesmeceli yapımlardan. İkisinin ortasında bir yerde duruyor. Ev sahiplerinin yıllar önce gizemli bir biçimde boşalttığı gezegen Nexus'ta geçen oyun, size ne yapmak isterseniz gerçekten onu sunuyor. Kimsenin içinde ne olduğunu bilmediği bir yerde olduğunuzu düşünün. Sizin varolmanızı imkânsız kılan vahşi hayata karşı savaş açabilir, daha önce kimsenin çıkmadığı bir dağın tepesine tırmanmayı deneyebilir, bir araştırmacı olarak gezegen hakkında daha fazla bilgi edinmeye çalışabilir veya sosyalleşerek bir dükkan açıp inşaat işine girebilirsiniz. WildStar bunların tamamını mümkün kılıyor. Serbest dünyada oyuncular ne istiyorlarsa onu yapmakta özgür. Kulağa muhteşem geliyor değil mi? Bu büyük ihtimalle gerçekten de öyle olduğu içindir.

Yukarıda belirttiğim Savaşçı, Gezgin, Arkeolog ve Sosyal (?!) olarak isimlendirebileceğim dört oynanış seçeneği haricinde toplamda dört adet ırk da oyuncuların hizmetinde olacak. Her oyunun olmazsa olmazı üstün ırk İnsanlar, Fey, tavşan kulaklı Aurin'ler ve taştan deriyleriyle Granok oyunun ana ırklarını oluşturuyor. Henüz gösterilmediği için Fey'lerin neye benzediğini tam olarak bilmiyoruz ama diğer ırklar Gamescom gösteriminde son derece tatlı duruyorlardı. Bunun haricinde bir de sınıf seçimi söz konusu. NCSoft ve Carbine'ın bütün sınıfları henüz duyurmadığını belirtelim. Şimdiye kadar gösterilen sınıflar zihin gücü ve büyü karışımı yeteneklere sahip Esper, tabanca ve silahlara büyü yükleyip kullanan Spellslinger ve kılıcıyla dağları deviren Warrior'dı. Bunun üstüne 1-2 sınıf daha ekleneceğini umuyoruz ancak bütün sorularımıza rağmen yapımcıların ağzını şimdilik bıçak açmıyor.



Irk ve sınıf önemli elbette ama oyun tamamen ne yapmak istediğinize bakıyor. Dövüş ve aksiyon isteyen oyuncular bu yolda ilerleyecek ve kuşatma ve saldırı noktalarında çatışabiliyor olacaklar. Bir yaratık istilasında kılıç sallayabilir ya da bölgeye giren oyuncuların katılabildiği halk görevlerinin parçası olabilirsiniz. Bu yol alışılageldik DVO'lara daha çok benziyor. Bölüm canavarını da kesip eşyalara ulaşarak karakter geliştirme söz konusu. Kaşif oynanışı benim en çok hoşuma giden yol oldu. Oyunda görmedik nokta, açılmamış sır kalmasın isteyen oyuncular bölgeleri gezip özel noktalar bulabilecekler. Burada sadece kendilerinin kullandığı jet-pack'ler ve kancalarla diğer oyuncuların çıkamayacağı noktalara tırmanıp yıllardır kimsenin ulaşamadığı teknolojilere ve bilgilere vakıf olabilecekler. Arkeologlar bölgeyi terk eden Eldan'ların kalıntılarını araştırıyor olacak. Arkeoloji hakkında fazla bir şey görmedik ama onun da ilginç bir sistemi olacağı konusunda bize güvence verildi. Sosyal sınıfsa, oyuncuların kurduğu koloni ve yapıların geliştirilmesiyle uğraşıyor olacak. Resmi olarak söylenmese de dükkan açabilecek ve mevcut yapıları büyütebilecekler. Oyunda küresel banka ve fiyatların olmadığını düşünürsek muhtemelen ticaretle de doğrudan bu meslek uğraşıyor olacak.

BİR DEVİN AYAK SESLERİ

Oyun hakkında daha konuşulması gereken çok şey var ama şimdiye kadar duyurulan bilgilerin bizi çok heyecanlandırdığını tahmin edebilirsiniz. Yine de aklımızda sorular var. Örneğin bir savaşçı sosyal görevleri yapmaya çalışırsa, mesleğinin ona ne gibi faydaları olacak bilmiyoruz. Kaşiflerin gruba ihtiyacı olacak mı? Veya hangi oynanış seçeneklerinin odakta olacağını, savaşmak istemeyen oyuncuların zayıf kalıp kalmayacağını bilmiyoruz. WildStar hem fikir hem de duruş olarak muhteşem bir oyun olma yolunda ilerliyor. Tasarım kararları doğru alınırsa, alıştığımız DVO anlayışını tamamen değiştiren bir oyunla karşılaşabiliriz.





Çıkış Tarihi: Açıklanmadı **Platform:** PC **Beklenti Notu:** 5/5

DISHONORED

MÜKEMMEL KADRO, BİLİNMEZ OYUN

Tuğbek Ölek, Köln

Biraz Undying, biraz Thief, bolca Half-Life 2 ve belki bir tutam Fable III. Garip bir oyun Dishonored, sanki sevdiğimiz bir sürü oyundan bir şeyler var içinde. Yapımcıların elinden oyunu izlemeye başladığımda ilk hissettiğim buydu, çok tanıdık ama bir o kadar da uzak. Hiç yakınlaşamadığınız, içine kapalı kuzeniniz gibi.

Yukarıdaki oyunları saydım çünkü Dishonered'da gizli güçleri olan bir suikastçinin hikâyesi anlatılıyor. Kahramanımız, ilgisi olmadığı halde imparatoriçeyi öldürmekle suçlanır ve adını temizlemek için maceraya atılır. Daima kendinden sayıca fazla düşmanla karşılaşacağı için sessiz ve derinden ilerlemeli, akıllı yollar izleyip tuzaklar kurmalı. Ama bunu yaparken sahip olduğu rünler sayesinde doğaüstü yeteneklere de sahip. Demoda kısa mesafelere (mesela damdan dama) teleport olabildiğini, zamanı yavaşlatabildiğini ve bir farenin vücuduna girip küçük deliklerden geçebildiğini gördük. Oyunda kullanabildiğimiz daha bir dolu doğaüstü güç olacak.

Oyunun Fable'a benzerliği havasından ibaret, 1600'lerin Britanya'sından giysiler, binalar süslüyor arka planı ve bir parça da çizgi roman havası soluyoruz. Ama Fable kadar değil, daha çok Bioshock Infinite gibi. Bunların Half-Life 2 ile ne alakası var derseniz, oyunun geçtiği şehirleri City17'nin tasarımcısı Viktor Antonov tasarlamış. Haliyle buram buram City17 kokuyor mekanlar, zaman ve ortam çok farklı olsa da.

Oyunu hazırlayan ekipte de Arx Fatalis ve Dark Messiah ile kendini kanıtlamış Raf Colantonio ve ilk Deus Ex'in baş geliştiricisi Harvey Smith var. Henüz her şey çok taze ama gelecek seneki çıkış tarihine kadar Dishonored'ı bol bol göreceğiz kesinlikle.





Çünkü daha ilk bakışta saptadığımız üzere, çok sevdiğimiz oyun parçaları ve sağlam geliştiricilerden sıkı bir yemek hazırlanmış gibi görünüyor Bethesda. Ama diyorum ya bir şeyler uzak oyunda, bir şeyler eksik, sanki içinde ne kadar doğru malzemeler olursa olsun yemek soğuk servis edilmiş gibi.

Çıkış Tarihi: 2012 **Platform:** PC, PS3, Xbox 360 **Beklenti Notu:** 3/5

ŞEKER GİBİ İNSANLARIZ VALLAHİ

Şiddet içerikli oyunların insanlar üzerinde negatif etkiler bıraktığına dair genel yargıyı ve aksini ortaya koyan pek çok araştırma olduğunu Oyungezer okurları olarak gayet iyi biliyorsunuz. Bu konuda görüş bildirmemiş kimse kalmamıştır diyorduk ama Carmack'ı unutmuşuz. Doom'un yaratıcılarından John Carmack bu meseleyi bir adım öteye taşıyarak oyunların şiddet eğilimini azalttığını savunuyor. "Şiddet içerikli oyunların agresifliği ve şiddeti azalttığını gösteren pek çok kanıt var. Quake Con'a gidin ve orada insanlar arasında biraz vakit geçirin, kalabalığın arasında yürüyün. Şiddet oyunu seven bu insanları bir üniversite kampüsündeki öğrenci topluluğu ile karşılaştırırsanız muhtemelen oyun konferansındaki kalabalığın daha barışçıl olduğuna karar vereceksiniz" diyor Carmack. Headshot!



Ve işte Carmack temalı barışçıl bir oyuncak.

DEFIANCE

NE? TELEVİZYONA MI ÇIKTIM?

Furkan Faruk Akıncı, Köln

Defiance'ı oynarken yukarıdaki soruyu kendinize gerçekten sorabileceksiniz. Hiç uzatmadan lafa giriyorum. Defiance açık uçlu ve online olarak oynanan bir aksiyon oyunu, ama enteresan tarafı Amerikan televizyonu SyFy'ın (eski ismiyle Sci-Fi) yeni açıklayacağı diziyle paralel gidecek olması. Nasıl fikir? Süper tabii ki… Ama elbette aslolan uygulama, ki Gamescom'da oyunu gördük ve aslına bakarsanız öyle ahım şahım bir durum yok. Oynanış biraz *Gears of War*, biraz da *Ghost Recon*'a benziyor. Ha, oyun gayet iyi görünüyor ama oyun süresi boyunca daha önceden bilmediğimiz bir yenilik de göremedik. Defiance'ın yapımcısı Robert Hill ile kısa bir süre sohbet etme şansı bulduk ve laf aramızda, Hill'in biraz fazla atıp tuttuğu kanaatindeyiz. İnşallah yanılırız.



BİZ NASIL TAKİP EDECEĞİZ Kİ?

Hill'e göre Defiance SyFy Channel'ın en büyük bütçeli dizisi olacak (evet sordum, Battlestar Galactica'dan daha büyük). O hafta içinde oyunda yaşanan ne varsa dizinin gidişatını ve senaryosunu etkiliyor olacak. Oyuncular yeni bölümü izlerken, "Evet işte oradaydım, bunları ben yaptım" hissine kapılacaklar. Ayrıca oyuncuların da diziyi dikkatle izlemesi gerekecek çünkü senaristler dizinin içine ipuçları yerleştirecek. Oyuncular bu ipuçlarını yakaladıkları takdirde, oyunda çeşitli avantajlar elde edecek. Açıkçası projenin yarattığı beklenti oldukça büyük ancak uygulamada türlü sıkıntıların yaşanacağı da bir gerçek. Mesela Hill'e sorduğum soruların arasında "Peki, diziyi arkadan takip edenler ne olacak?" ya da "Oyuna yeni başlamak isteyen oyuncular, dizinin eski bölümlerini izlemek zorunda mı kalacak?" gibi içeriğe dair sorular da vardı. Pek net cevaplar bulabildiğimi söyleyemem. Her şey henüz biraz ham. Heyecanlıyız ama temkinli olmakta fayda var…

Çıkış Tarihi: Açıklanmadı **Platform:** PC **Beklenti Notu:** 2/5

The Oyun Times

GEARS OF WAR 3

TOPRAĞIN ALTIYDI DÜŞMANIMIZ, GÖKYÜZÜ DEĞİL…



Serinin her oyununda aileden birini kurban veren Carmine biraderlerin yeni tanışacağımız bu üyesinin akıbeti de iyi görünmüyor.

Furkan Faruk Akıncı, Köln

Metalin soğuğunu hissetmiyoruz artık, tıpkı ölüm kusan tüfeklerin feryatlarını duymadığımız gibi… Güneş karanlığın içinde kaybolalı çok oldu, karanlığın içinde görmeyi öğrendik. Gökyüzü değil, toprağın altıydı en büyük düşmanımız… Çocuklarımız, kadınlarımız, yaşlılarımız… Hepsi gittiler. Terli ve yorgun bedenlerimiz artık ne umudun, ne de hayatın üzerinde yükseliyor; üzerinde durduğumuz tek şey intikam artık. İntikam! Bizden alınanlar için… Toprağın altına gitsek bile yalnız gitmeyeceğimizi bildiğimiz için… Son bir kez daha tetik parmağımı toprağa sürüyorum, tüfeğim son bir kez bağırsın diye. Karanlığın içinde bana bakan o aşağılık yaratıkların yüzünü son bir kez aydınlatsın diye… Hayatın çarkları çoktan durdu ama savaşın çarkları son bir kez dönsün diye…

Kimi oyunlar vardır ezberden giderler, ama kimi oyunlar vardır ki bildiğimiz her şeyi baştan öğretirler bize. Marcus Fenix ve şürekâsının 7 Kasım 2006'da başlayan macerası, oyun tarihine adını günümüze kadar ağır ağır, bir daha asla silinmeyecek şekilde kazıdı. Aksiyon oyunlarını ve multiplayer kurguları baştan tanımladı. Bugün Gears of War 3, tam bir milyondan fazla ön sipariş aldıysa ve çok büyük bir kitle için yılın en çok beklenen oyunuysa, geçmişinde attığı sağlam temellerden olsa gerek. Üçlemenin bu son halkasında Fenix ve arkadaşlarının macerası sona erecek. O nedenle tüfeklerinizi yağlayın, mermilerinizi stoklayın ve dostlarınızı yanınıza alın çünkü muhtemelen hayatımızın maceralarından birini yaşayacağız.

KÖR SAATÇİNİN ÇARKLARI

Hepimizin bildiği saklamanın âlemi yok: PS3, kendine özel oyunlarda Xbox 360'ın fersah fersah ilerisinde. Tıpkı online servislerde Xbox'ın, PS'den bir yüzyıl kadar ileride olması gibi. Fakat gelin birlikte biraz kafa patlatalım: PS3 üzerinde bir tane Gears benzeri bir aksiyon oyunu gösterebilir misiniz? Oyun mekanikleri bu kadar iyi dengelenmiş, klişe de olsa hikâyesini bu kadar epik anlatabilen, multiplayer seçenekleri almış yürümüş bir oyun… *Uncharted*? I-ıh, aynı şey değil… *MGS*? Ne alakası var… *God of War*? Başkarakterlerin tipi yakın, o kadar… Ben cevaplayayım: Yok! Gears of War'un eşi benzeri daha PS3'te yok. Bu nedenle Microsoft için bu yılın son olayı Gears of War 3'ün çıkışı olacak. Biz de



Şu devasa yaratığa bakar mısınız? Lambent başımıza çok bela açacak belli ki…





dahil olmak üzere milyonlarca oyuncu, Xbox gamepad'ini almış oyunun "start" demesini bekliyor. Muhtelemen Xbox'ın kalesi olan Kuzey Amerika'da yılın oyunculuk olayı Gears of War 3'ün çıkışı olacak. Şimdi izninizle zamanı birkaç hafta kadar geriye sarmak istiyorum.

Bizim Volkan'la birlikte Gamescom alanlarını geziyoruz. Maksadımız, OGZ Online için sıkı haberler patlatmak. Resmen büyük oyun firmalarının alanlarını kazır durumdayız. Elimizde ekipmanlarla Microsoft standını turlarken bir de baktık orada belli belirsiz, saklı desen değil, açık desen değil bir kapı var. Bariz şekilde içeride ilginç bir şeyler oluyor… Oraya girmemiz lazım. Hemen kapı görevlisine yollandık ve sorduk, "İçeride ne var?" "Yok, bir şey!" dedi. Dedik "bak biz basınız, muzun kokusunu bir kilometreden alırız, bize ayak yapma…" Odur, budur derken kafamı içeriye uzatmamla dumur dağlarının doruklarında şöyle mis gibi temiz havayı içime çekmem bir oldu. Millet içeride cayır cayır Gears of War 3 oynuyor. Hani ülkemizde Xbox için herhangi bir PR bağlantısı ya da aktivitesi olmadığından içeride ne var, ne yok bilemiyoruz tabii. "Ben" dedim, "giricem buraya, aksi mümkün değil." Düşünün öteki tarafta en az iki saatlik kuyruk varken biz çıkış kapısından içeri dalmaya çalışıyoruz. Biraz cenk ettikten sonra elemanın da Türk çıkmasının yardımıyla attık kendimizi içeriye. Ben hemen gamepad'e asıldım tabii, bıraksalar sabaha kadar da oynardım.

Oyunun Gamescom demosunda tek kişilik senaryoya dair hiçbir şey yoktu fakat onun yerine taş gibi bir multi deneyim yaşadık. Oyunda beşe beş Locust vs. Humans olarak kapıştık. Şöyle söyleyeyim, tadı hâlâ damağımda… Sınıflar dengeli, silahlar adam gibi, tek kişi yardırmak yerine hızlı taktikler üretip takım olmanın tadına varabiliyorsunuz ki tüm bunlar benim 15-20 dakika içinde edindiğim izlenimlerdi. Multi demoda Locust tarafında oynadım ama karşı takımda iki tane hero bulunuyordu. Bunlardan biri ana karakterlerden Dominic "Dom" Santiago, diğeriyse ikinci oyundan hatırlayacağımız Dizzy Wallin. Hero sınıfı karakterler belli ki bazı özel güçlere sahip olacak. Ben de bunu karşı takımda Dom'u yöneten arkadaş beynimize uydudan nükleer bir silah çakınca anladım. Karşı takımın geri kalan askerleriyse standart saldırı piyadelerinden oluşuyordu. Fakat Locust tarafında işler biraz daha renkliydi doğrusu…

İlk iki oyundan aklınıza gelebilecek tüm Locust sınıflarını seçebiliyorsunuz. Hayır, bahsettiğim sadece aynı HP oranına sahip ve farklı silah taşıyan birimler değil; oynanışı birbirinden tamamen alakasız olan karakter sınıflarının arasından seçim yapıp buna göre son derece esnek taktikler geliştirebiliyorsunuz diyorum. Drone, Boomer, Brumak gibi standart Locust sınıflarının yanında sadece düşmana kamikaze yapabilen Tickerlara kadar tüm sınıfları seçebiliyorsunuz. İster tank olup yüksek HP'niz ve yakın dövüş silahınızla en önden düşmana girişin, ister bir Drone Sniper olup arkadan destek verin. Sınıf çeşitliliği ve bunun sağladığı taktik esneklik gerçekten inanılmaz. Hani, sadece sınıfları yığıp uygulamada çuvallayabilirdi Epic Games, ama bir şekilde tüm sınıflar aralarında müthiş bir denge kuracak şekilde ince ince kurmuşlar planı. Basit bir multi maçta bile büyük bir savaşın küçük ama önemli bir parçası gibi hissediyorsunuz böylece. Gerçekten müthiş…

Ben demo boyunca sadece saldırı piyadesiyle takıldım ve o müthiş Gears lezzetinin tadına kesinlikle doyamadım. "Zaten müthiş olan bir şey nasıl daha iyi olabilir?" sorusunun cevabı kanlı ve canlı bir şekilde karşımdaydı. Mesela grafikler… Oyun eski oyunlarda da kullanılan Unreal motorunun modifiye edilmiş bir sürümünü kullanıyor ama ilk oyunla üçüncüsünü yan yana koysanız, arada bir konsol nesli eskitmişsiniz gibi gelir. Gerçekten de serinin üçüncü oyunu, ilk iki oyundan çok çok daha iyi görünüyor. Epic Games bu noktada iki şeyin üzerine yoğunlaşmış: Dinamik ışıklandırma ve animasyonlar. Abarttığımı düşünebilirsiniz ama yine de söyleyeceğim; ikinci oyundaki animasyon tarzını unutabilirsiniz. Siper alırken, tüfeği ateşlerken ya da koşarken karakteriniz çok daha gerçekçi görünüyor. Animasyonlar o denli yumuşak ki oyunun yağ gibi aktığını hissediyorsunuz çünkü yaptığınız tüm hareketler kusursuz animasyonlarla birbirine bağlanıyor. Elbette ki bu oyun deneyimini direkt olarak etkileyen bir şey… Neyse, ne diyordum? Saldırı piyadesi…

Oyunun multi demosu boyunca saldırı piyadesi sınıfından standart bir Locust ile oynadım. Genelde multi oyunlarda çok başarılı değilimdir fakat Gamescom demosunda şov yaptım resmen. Bunun iki sebebi var: Birincisi oyunun kontrolleri son derece keskin ve tepkilerinize anında cevap veriyor, ikincisiyse silahların balistik modellemeleri çok başarılı. Bizim ekipten iki kişi Berserker adı verilen dev Locust türü ile takılırken, ikisine verdiğim destek sayesinde oyunda sayı vermeden rakibi darmadağın ettik resmen. O gün bu gündür oyun çıksın diye avuçlarım kaşınıyor.

İYİ İLE MÜKEMMEL ARASINDAKİ FARK…

Uzunca bir zamandır ayıla bayıla oynadığımız ve bir sürü oyun tarafından taklit edi-



Sol taraftaki lazer kalkanına dikkat. Oyundaki yeni ekipmanlarımızdan biri bu.



Yazıda söylemiş miydim, mekânlar müthiş görünüyor diye? Bir daha söylememde sakınca yoktur umarım.

len Horde modunu hatırlarsınız. Hani şu dalga dalga gelen düşmana karşı sınırlı kişi ve ekipmanla hayatta kalmaya çalıştığımız muhteşem Gears modu... Hah, şimdi işleri tersine çeviriyoruz ve Locust ile COG'a karşı hayatta kalmaya çalışıyoruz; işte karşınızda Beast modu. Locust sınıfları az önce bahsettiğim gibi çok çeşitli olduğundan açıkçası bu seçeneğin Horde'u solda sıfır bırakacağını düşünüyordum, eğer Horde modu Gears 2'deki haliyle kalsaydı… Fakat Epic, Horde modunu da bambaşka bir hale getirmiş ve adına da Horde 2.0 demiş. Oynayanlar bilir, Horde modu genelde "hadi bir nokta tutalım ve buradan kendimizi savunalım" şeklinde gelişir, bu şekilde de devam eder fakat Horde 2.0 strateji geliştirmeniz gereken türlü unsurlar içeren, tamamen farklı bir deneyim. Oyuna başlarken öncelikle bir komuta postu seçmemiz gerekiyor, burayı savundukça kasada para birikiyor olacak (elbette ki burada biriken parayı daha güçlü ekipmanları ve sınıfları açmak için kullanıyoruz). Burayı savunmak için otomatik ya da manuel makineli yuvaları, lazer kalkanları ya da mayınlar gibi ekipmanlardan yararlanabiliyoruz. Şüphesiz, en önemlisi bu komuta alanlarının yerini iyi tespit etmek ve bu noktaları en verimli şekilde savunmak çünkü daha iyi savunma için gereken para bu noktaları bir arada tutmaktan geçiyor. Ama bunca ekipmanı kullanıyor olmamızın da bir sebebi var: Horde 2.0'da her 10 dalgada bir boss kapışması yaşıyor olacağız. Bu noktada gelecek olan bosslarsa hiç de yenilir yutulur cinsten değil… Bilenler için konuşayım, Brumak ya da Lambent Berkserker ayarında düşmanlardan bahsediyorum. Büyük konuşmak istemiyorum ama dedicated server'ların da açılmasıyla Gears 3, multi alemlerin tozunu atar bence. Uzunca bir süre de (*Battlefield 3*'e kadar…) başka bir şey oynanmaz. Merak edenler için son bir cümle: Evet, ilk iki oyundaki diğer tüm multi modlar da dönüyor serinin üçüncü oyunuyla birlikte. Bu arada… Marcus ve arkadaşlarını nerede bırakmıştık en son yahu?





NEREDE KALMIŞTIK?

Jacinto'nun düşmesinin üzerinden 18 ay geçmiştir. Hayatta kalanlar, Jacinto'dan kurtarabildikleriyle birlikte yaşamlarını yeniden kurabilmek adına Vectes adasına yerleşmişlerdir. Kurşun sesleri olmadan sessiz geçen bir süre sonra yerin altından hastalıklı Lambent mahlûkatları çıkmaya başlar. Bir şeyler sakladığı her halinden belli olan başkan Prescott ise COG'u çoktan terk etmiştir. COG'un artık ne yaşayacak bir yeri, ne de bir lideri vardır. Tamamen kaderine terk edilen COG kendini tamamen fesheder ve gruplara ayrılarak umutsuz bir şekilde güvenli toprak arayışına girer. Cliff Bleszinski'ye göre oyunun hikâye akışı merak edilen büyük soruların tümüne cevap verecek. Aslına bakarsanız seride iki oyun oynamış olmamıza karşın, Gears evreni, tarihi ve karakterlerin geçmişi hakkında pek az şey biliyoruz. Cliffy B'ye göre tüm bunların detaylarını Gears 3'te bulabileceğiz. Bu arada oyunun hikâyesinin de ünlü bilim-kurgu yazarı Karen Traviss tarafından yazıldığını hatırlatalım. Traviss aynı zamanda Gears romanlarını da kaleme alan yazar ve şu sıralar serinin yeni romanı üzerinde çalışıyor.

Gears 3 seride ilk kez dört kişi co-op olarak oynamamıza izin veriyor. Bunun keyfini sözcüklere nasıl dökeceğim bilemiyorum ancak bu kocaman savaş içinde merak ettiğim tüm soruların cevaplarını birkaç sıkı dostla birlikte almak gerçekten iyi bir tecrübe olacak. Elbette ki az önce multi modlar hakkında bilgi verirken saydığım tüm ekipmanları da kullanma şansımız var. Varın oyunun o kaliteli aksiyonun yanına nasıl bir strateji sosu serpiştirdiğini siz hesaplayın. Muhtemelen klasik Gears görev-



lerinin yanında, belli alanları savunmamız gereken birçok göreve de rastlayacağız hikâye boyunca. Marcus'u alıp düşman saflarını yardırmaya çalışmak yerine taktik geliştirecek ve gerilla mantığıyla hareket etmek durumunda olacağız. Kısacası Gears 3 o eşsiz aksiyonunu bize bu kez taktik aromalı bir şekilde sunacak.

Yeni ekipmanlar, oyuncaklar demişken… Silverback'i duymuş muydunuz? Gears 3'te kullanabileceğimiz tam teçhizatlı bir de Mech'imiz var. Oyunun belli noktalarında kullanabileceğimiz bu çok amaçlı oyuncak, hem bir ağır makineliye hem de roketatara sahip. Silverback'in iki farklı yönetim seçeneği bulunuyor: Saldırı modunda, Silverback normal bir karakter gibi kontrol edilirken, savunma modunda zırhını sağlamlaştırarak hem içinde bulunulan alanı korumak için, hem de takım arkadaşlarınıza siper sağlamak için kullanılabiliyor.









Bu arada umarım Locust hakkında her şeyi gördüğünüzü sanmıyorsunuzdur… Bilin ki bu manyaklar daha son numaralarını yapmadılar. Locust ordusunda daha karşılaşmadığımız bir ton sınıf var: Savage Grenadier, Savage Theron, Digger Boomer, Siege Beast ve Kantus Knight gibi birbirinden tamamen farklı sınıftaki birçok düşmanla bu oyunla birlikte tanışıyor olacağız. Gears 3'teki tek düşmanımız Locust değil elbette ki… İkinci oyunun sonlarında tanıştığımız Lambent'i de unutmamak gerek… Drudges, Polyps ve Stalks da Locust'un Lambent'a maruz kalmış türleri olarak karşımıza çıkacak. Bu düşman türü henüz halen oldukça gizemli… Nereden geldikleri ve amaçları hakkında hiçbir bilgiye sahip değiliz. Sanıyorum ki oyunda bu cevapları ararken belamızı da bulacağız. Belki de Locust ile bir olup Lambent'a dalarız, kim bilir?

Sadece Locust'un değil, COG'un da bize sürprizleri var… Samantha Byrne, Queen Myrrah ve Anya Stroud (evet, bizim Anya) oynanabilir karakterler olarak Gears'ın maskülen ortamındaki kadınlarını temsil ediyorlar. Ayrıca sadece romanları okumuş olanların tanıyacağı Bernadette Mataki de bir diğer oynanabilir kadın karakter. Daha önce sadece ismini duyduğumuz ama kendisiyle tanışma şerefine nail olamadığımız kıdemli Jace Stratton da serinin bu üçüncü oyunuyla birlikte bize katılıyor. Yine daha önce hiç duymadığımız Stranded adlı grup ve lideri Griffin'le de tanışacağız (bu arada Griffin'i hip-hop yıldızı Ice-T seslendirmiş). Belli ki Epic bizim için hayli renkli karakterler ve hareketli bir ilişkiler ağı hazırlamış. İlk iki oyunun toplamında bile bu denli bir karakter zenginliği yoktu.

ŞCR / Epic Games

Karşımızda tarihi son derece kıdemli bir firma var. Epic Games öyle bir yerde ki kimileri tarafından AAA kavramını tanımladığı söylenir. Bildiğiniz gibi AAA bir oyunun üretim değerini ve kalitesini belli eden terimdir. Yani Epic günümüz oyun sektörünün adını koyan firmalardan biri.

Unreal (1998)
Jazz Jackrabbit, Solar Winds gibi yapımlardan sonra ve Quake II'nin ortamın kralı olduğu zamanlarda kimse Epic'ten Unreal gibi bir oyun beklemiyordu. Aslına bakarsanız kimse Unreal ayarında bir oyun yapılabileceğini bilmiyordu. Oyun dünyasının kilometre taşlarından biridir.

Gears of War (2006)
Firma genel olarak Unreal motoru lisanslamaya başlamış ve bu sayede iyi de bir gelir kapısı elde etmişti. Fakat Epic o sıralarda yeni stüdyolar kurmak ve Microsoft ile devasa bir anlaşma yapmakla meşguldü. Ortaya çıkan ilk sonuç Gears of War oldu.

Unreal Tournament 3 (2007)
Kimilerine göre halen aşılamamış bir multiplayer başyapıtıdır UT3. Sadece oyun yapısıyla değil, çeşitlilik sunan seçenekleriyle de milyonlarca hayran edinmişti kendine UT3. Halen daha oynamaya devam ediyoruz.

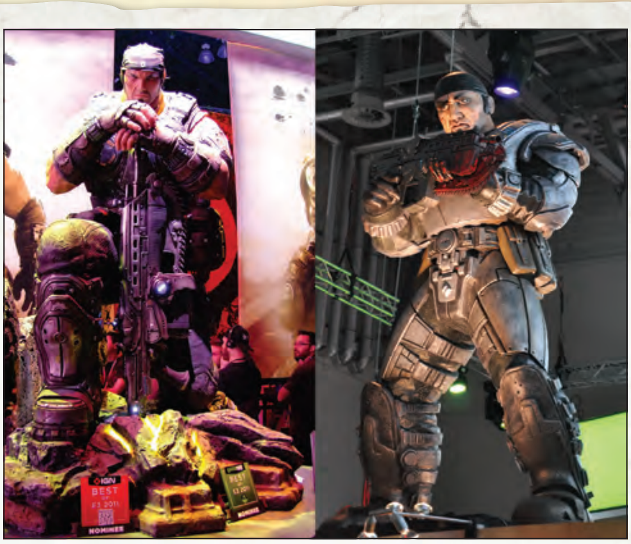
PARTİ ZAMANI!

Taşlar yerinde, tahta hazır, perdeler açılıyor. Yılın en büyük oyunculuk olaylarından biriyle karşı karşıyayız oyungezerler. Biliyorum ki herkes, hangi oyuncu tipinden olursa olsun bu deneyimi ucundan bucağından yaşamak ister. Konu Gears olunca hiçbir zaman büyük laflar etmekten çekinmedim ki bu yazı da buna bir istisna olmadı; bundan sonraki kapanış cümlelerim de olmayacak. Karşımızda her seferinde vaatlerini yerine getirmiş ve bizi hiçbir zaman hayal kırıklığına uğratmamış epik bir yapımın son bölümü var. Xbox 360 sahibi şanslı oyuncular zaten çoktan saatleri saymaya başlamıştır ama ben diyorum ki bu satırları okuyan herkes mutlaka ya bir Xbox 360 edinsin ya da Xbox 360 sahibi bir arkadaş… Çünkü bu partide siz de aramızda olmalısınız.

ÜÇ AYDA ÇÖKTÜ

MARCUS UYUŞTURUCU BAĞIMLISI MI?

Bu sene Gamescom'da gözümüzü en çok acıtan manzara sağda gördüğünüz Marcus Fenix mankeniydi. Microsoft standının tepesine öylesine yerleştirilmiş bu dev figürün çirkinliği ve Marcus'a benzememezliği karşısında ağzımız açık kaldı. Hâlbuki E3'te yine Microsoft'un hazırlattığı muhteşem Marcus Fenix karşısında (soldaki resim) hayranlıktan ağzımız açık kalmıştı. Ne oldu? Üç ayda Marcus mu çöktü, yoksa bütün parayı E3'e yatıran Microsoft'un pazarlama bütçesi mi?



Kimyamız tutuyor mu?



Bastıkça basıyoruz, şişmeden durmuyoruz.

+



Sesini duymak bile tüylerimizi diken diken ediyor. Bir de tüfeğin altında olduğunu düşününce…

+



Militarizmin en büyük simgesidir.

=



Tür: Aksiyon
Yayıncı: Microsoft
Çıkış Tarihi: 20 Eylül 2011
Platform: Xbox 360
Web: www.epicgames.com



ALİ VS OZAN
E3 GAMESCOM

Ozan: Gamescom, dolu dolu bir oyun fuarı oldu. Hem içerik hem de gelen ziyaretçi anlamında. Az buz değil, 275.000 ziyaretçi gelmiş.

Ali: Pardon, sözünü kesiyorum Ozan, hemen bir fuar gördün diye öyle havalara girme boş yere. Daha niceleri var. Tokyo Gameshow olsun, E3 olsun... Zaten E3 gibi bir canavarın yanında Gameshow yavru fuar gibi kalıyor. Sahi ne anladın sen Gamescom'dan? Doğru dürüst yeni oyun duyurulmadı, gösterilen yapımların tamamı E3 demo ve videolarıydı. Dahası Nintendo gibi canavar bir firma gelme zahmetinde bile bulunmadı Gamescom'a. Sen şimdi buna fuar mı diyorsun?

Ozan: Bir kere Nintendo oradaydı, devasa standı ve fuarın son anına kadar süren atraksiyonlarıyla. Ayrıca Nintendo'yu bir yana koy, 7'den 70'e herkes orada değilse onun adına fuar denmez bana göre. Oyunların kravatlı gömlekli satış ekipleriyle fuar mı olur, asıl amaç eğlence, eh bunun için de oyuncuların orada olması lazım, sadece iş adamlarının değil. Daha 10 yaşında Sasuke Uchiha gibi giyinip babasının elinden tutarak fuara giren çocuğun aldığı hazzı veremez E3.

Ali: Nintendo vardı denir mi ona abi ya? Adamlar E3'te yeni konsollarını, en büyük yatırımlarını duyuruyorlar ama Gamescom'da bunu gösterme zahmetine bile girmiyorlar. Dahası hiçbir şey de duyurmadılar. Bunun da nedeni basit: Gamescom önemsiz. Senin de söylediğin üzere cosplay yapan çocuklar ve babaları geliyor bu olaya. O çocuk Gamescom'dan haz alıyor olabilir ama biz büyüdük be abi. Önemli oyun duyuruları, yeni teknolojileri, hiç kimsenin oynamadığı oyunları ilk kez görüp tatmak haz veriyor bana artık. Cosplay istesem Türkiye'de bile bulurum ki onu.

Ozan: Ona zahmete girmemek değil Avrupa piyasasından çekinmek denir. Millet, Sony Vita ellerinde çatır çatır oynadı. Nefis Vita oyunları tanıtıldı. Evet, biz büyüdük ama içimizdeki oyuncu hâlâ çocuk. Ve Gamescom'a gelen 275 bin ziyaretçi de sadece çocukları ile değil kendi çocuklukları ile geldiler "oyun" oynamaya. Ayrıca cosplay'i bu kadar küçümsüyorsun ama o gözünde büyüttüğün Nintendo, standında durmadan Zelda cosplay'cilerine hediye dağıttı.

Ali: Cosplay'i küçümsemek değil, ama cosplay dediğin şey için gitmiyoruz ki o fuarlara abi biz. PlayStation 3'ün ilk duyurulduğundaki anı, Wii'yi görüp oyunculuğu değiştireceğini düşündüğümüz zamanları, Doom 3'ün ilk gösterimini düşün. Bu gibi anlar oyun fuarlarını özel kılıyor ve korkarım ki Gamescom bunu başaramıyor. Sonuçta aklı başında olan yapımcı da oyununu duyuracaksa büyük balık olan E3'ü bekler. Oyun basınının E3 kadar ilgi göstermediği, çoluk çocuğun doldurduğu bir fuarda Wii benzeri büyük bir duyuru yapmak ne kadar akıllıca olurdu sence?

Ozan: E3'te oyunlar sadece "basın" yolu ile haber oluyor. O da bin bir türlü NDA'lerle. Ama Gamescom'da asıl oyuna para harcayacak olanlar tadına bakıyor. E3 güzel hazırlanmış bir menü olabilir ama Gamescom sınırsız açık büfe kahvaltı gibi. Hem Gamescom'u güzel bir fuar yapan tek şey standlarda sunulan oyunlar değil. Bütün şehir Gamescom. Nereye baksan Gamescom bayrakları, oyun afişleri. Şehirde sadece Gamescom konserleri için koca sokak kapatılmış. Bu nedenle E3 gittikçe kaybedecek yerini ve Gamescom "oyunun", "oyuncu" için olduğunu tekrar hatırlatacak paragöz firmalara.

Ali: Olaya bir de şu yanından bak. Bu fuarlar sırf o alanda olmakla alakalı değil. Oradan haber almak da pek çok oyuncuyu, fuarın kendisi kadar heyecanlandırıyor. "Herkes gidebiliyor, o yüzden Gamescom daha iyi" mi diyeceğiz? Kesinlikle hayır. Orada internetten fuarı izleyen, sırf E3 için oyun dergilerini alan, forumlarda duyurular hakkında sayfalarca konuşan insanlar var. Onları görmezden gelerek sırf fuar alanına gelen ziyaretçileri düşünmek çok büyük bir hata olur. E3 insanlara hayaller satıyor. Oyunları oynadıklarında neler yaşayacaklarına, oyunun kendisine ve harcayacakları zamana dair hayaller. Bunların çoğu da oyunlar yeni duyurulup her şey tazeyken yaşanıyor işte.

Ozan: Ne alakası var, Gamescom'a da sadece gelenler değil E3'teki gibi internetten izleyenler de ulaşabiliyor. Bu konuda E3'ten bir farkı yok ki. Hatta sadece basına ve iş adamlarına açık kısmı da var; yine E3'teki gibi. Yani fazlası var eksiği yok. Hem ben hayaller yerine gerçekleri görmeyi de tercih ederim.

Ali: Sanırım tek anlaştığımız nokta anlaşamadığımız olacak. E3 benim için özeldir. Hayatımın en önemli oyunları hep orada duyuruldu. Dergiler E3 için özel sayılar yaparlardı, Gamescom bana, bütün o sihrin büyünün bozulduğu, ruhsuz bir şekilde oyunların oynatıldığı bir fuar gibi geliyor. İleride çok sıradışı şeyler yapmadıkları sürece bana Gamescom'la gelmeyin sakın.

Ozan: Derginin bu sayısını gör, sonra bir daha konuşalım, henüz Gamescom'dan getirdiğimiz içeriğin farkında değilsin. Güzel sayı oldu.

PLAYSTATION VITA VE SAZ ARKADAŞLARI

SONY BOMBANIN SAATİNİ KURDU VE GERİ SAYIM BAŞLADI

Gamescom'dan önceki basın konferanslarının en renklilerinden birini Sony gerçekleştirdi. OGZ Online'ı takip ettiyseniz gelişmelerden anbean haberdar olmuşsunuzdur. Ama yine buradan bir kez daha duyuralım: PSP'nin fiyatı 99 dolara kadar düşüyor, PS Vita'ysa 249 dolar fiyat etiketiyle piyayasa çıkacak. PS3'ün fiyatı da PS Vita seviyesine çekilecek. "Rakamlar önemsiz, sen içerikten haber ver" diyorsanız, şimdi de şöyle gelin bakalım. Zira bu oyunlar çok sıcak ...





ESCAPE PLAN

BU OYUNU GELECEKTE ÇOK KONUŞACAĞIZ!

Volkan Turan, Köln

Nasıl ki Limbo için garip bir merakla bekledik aylarca ve sonuç hüsran olmadı, galiba Escape Plan'de aynı süreci yaşıyoruz. Siyah-beyaz platformlarda geçen bu şirin oyundaki amacınız o bölümden çıkmak için çeşitli mekanizmaları doğru sıra ve zamanlamayla kullanmak. Tamamen dokunmatik olan oyunda nesneleri sallayabilir, harekete geçirebilir, durdurabilir, patlatabilir, hacmini büyütebilir veya küçültebilirsiniz.

İlk etapta sadece 2B bir düzlemde soldan sağa ilerliyoruz sansak da, çok iyi yansıtılmış bir de alan derinliğini kullanan üçüncü boyutu var oyunun. Arka taraftan bir küpü ön tarafa alarak yolunuzu açabilirsiniz mesela. Ayrıca çıkış, bölümün altında veya üstünde de olabilir; bunları görmek için kamerayı da rahatlıkla kullanabiliyor olmamız da cabası. Her ne kadar demoda bölüm başına sadece bir çözüm gördüysek de oyunun son halinde çok çözümlü bölümler de olacakmış. Escape Plan'in bir



diğer özelliği de tek karakteri değil, eş zamanlı olarak iki karakteri kullanmamızı istemesi. Kesinlikle Vita'daki favorilerimizden.

Çıkış Tarihi: 2012 **Platform:** PS Vita **Beklenti Notu**: 4/5

RESISTANCE: BURNING SKIES

SAVAŞ VE VITA



Furkan Faruk Akıncı, Köln

Vita'nın çıkış oyunlarından biri olan Resistance: Burning Skies, artık mobil bir konsolda ne kadar rahat bir şekilde FPS oynayabileceğimizi kanıtladı bize. PSP'de daha önce bu türde oyunlar görmüştük ancak hatırlayacak olursanız hepsi de ağır bir şekilde çuvallıyordu. Resistance kesinlikle öyle değil. Çatır çatır savaştığınız, attığınızı vurduğunuzu hissettiğiniz babalar gibi bir FPS olmuş bu.

Cihazın iki analog çubuğa sahip olması işleri kolaylaştırmış ama isterseniz otomatik nişanı açabiliyorsunuz. Bunun dışında oyun, Vita'nın dokunmatik ekranından sonuna kadar faydalanıyor. Hatta geliştiriciler buna göre silah bile tasarlamışlar. Mesela önce ekrandaki düşmanları seçip ardından güdümlü füzeler yollayabiliyorsunuz. Ya da el bombası yollamak için parmağınızı ekranda hızlıca kaydırabiliyorsunuz. Uzun lafın kısası Resistance: Burning Skies, Vita'nın elini güçlendirecek sıkı bir yapım olmuş.

Çıkış Tarihi: 2011 sonu **Platform:** PS Vita **Beklenti Notu**: 3,5/5

UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

DRAKE? SEN DE NEREDEN ÇIKTIN?

Furkan Faruk Akıncı, Köln

"Gün gelecek, avucunun içinde böyle grafikler göreceksin" deseler, diyen kişinin uzaylılarla iletişime geçtiğini falan düşünebilirdim. Onca hengamenin arasında Golden Abyss'i görmemle dağılmam bir oldu arkadaşlar. Oyun m-u-h-t-e-ş-e-m görünüyor. Vita denen manyak alet resmen PS3 kalitesinde grafik veriyor yahu. Bir de üzerine o kadar kolay kontrol ediliyor ki şaşarsınız. Belli ki Golden Abyss Vita'nın gücünü göstermek için özel olarak yapılmış.

Oyunu oynarken ne Among Thieves'ten, ne de Drake's Fortune'dan hiçbir farkını göremedim. Golden Abyss'in senaryosunu da daha önceki oyunları kaleme almış olan John Garvin yazıyor. Oyun Drake'in ta ilk oyundan önceki maceralarını anlatacak. Bu arada Golden Abyss, Naughty Dog tarafından değil, Sony'nin geliştirici gruplarından Bend Studio tarafından yapılıyor. Ancak yapımcılardan öğrendiğimize göre Naughty Dog projeyi dakika dakika takip ediyormuş. Muhteşem olacak, muhteşem.



Çıkış Tarihi: 2011 sonu **Platform:** PS Vita **Beklenti Notu**: 5/5

LITTLE BIG PLANET VITA

LBP YARATICILIĞI AVUÇLARIMIZA GELİYOR



Volkan Turan, Köln

Önceki Little Big Planet tecrübelerinizi unutun. Çünkü Vita'da karşılaşacağınız LBP hem taze, hem de çok ayrı bir tecrübe sunmaya geliyor. Köln'e ayağımızı atar atmaz katıldığımız Sony Basın Konferansı'nda gördüklerimiz Vita'nın gücünü kanıtlar nitelikteydi. Ön ve arka dokunmatik ekran ile Vita'yı etrafından döndürerek yapılabileceklerin sınırı ancak ve ancak sizsiniz. Çok daha geniş bir araç kutunuz bulunuyor Vita versiyonunda ve online camia için yapabileceğiniz multiplayer oyunların haddi hesabı yok. İsterseniz Vita'yı dik tutarak bir yarış oyunu yapın? Hımm, güzel fikir...

Vita'nın ön ekranına dokunarak iPhone oyunlarını andıran etkileşimler kurabiliyoruz kurmasına ama arka taraftaki panelin tüm yeteneklerini görmeyi çok isterdik. Demoda çok fazla kullanılmamış olması üzücüydü ama arka taraftaki bir nesneyi ön tarafa arkadan iterek taşımak, hayal gücümüzü kaşındırdı. LBP Vita şüphesiz Vita'nın çıkışında ağır toplardan biri olacak.

Çıkış Tarihi: 2012
Platform: PS Vita
Beklenti Notu: 4/5



NBA 2K12

BASKETİN KRALI BU SENE DE İDDİALI

Volkan Turan, Köln



Biliyoruz ki aranızda 2K oyunlarının hayranı çok. NBA arenasında 2K11'i oynamışsanız 2K12'de kendinizi evinizde hissedeceksiniz. 2K11'den çok memnun olan yapım ekibi oynanışa çok müdahale ederek sulandırmak istememiş. Paslar, jump shot'lar tatmin edici düzeyde. Bizim asıl dikkat çekmek istediğimizse 15 klasik maçı oynayabildiğimiz mod. Demoda Lakers ile Boston Celtics'in unutulmaz maçlarından biri vardı. Maç siyah-beyaz tabii ki ve o dönemin TV kalitesini yansıtan bir filtre kullanıyor ekranda ama oyundaki öğeler de o tarihe ait!

Kıyafetler, hareketler, maçın kuralları (3'lük çizgisi yok mesela), sponsorlar, seyirciler... 91'deki Blazers-Lakers maçına gelince görüntü renkleniyor, ama bu kez de bir VHS havası hâkim. Sesler mono. Arenada kullanılan müzikler de dönemin şarkıları (fena yani). Tezahüratlar, şortlar, spikerin tutumu vs. her detay çok gerçekçiydi. Eğer bu maçları kazanırsanız hem yeni klasik maçları açabilecek, hem de o klasik takımları tek maçlık seanslarınız için seçilebilir hale getireceksiniz. Peki, "eski bir takımla yeni bir takım maç yaparsa görüntü eskiye mi ait olacak?" gibi saçma bir soru sorunuz mu var, sormayın! Biz sorduk, oradan biliyoruz. Yeniye ait olacak maçlar tabii ki!



Çıkış Tarihi: 7 Ekim 2011 **Platform:** PS3, Xbox 360, PSP, PC, Wii, PS2 **Beklenti Notu:** 3/5

SOULCALIBUR V

GERÇEK BİR RAKİP GELİYOR



Volkan Turan, Köln

Uçaktan beri aklımdaydı zaten, o yüzden yapımcı Hisaharu Tago'yu karşımda görünce ilk sorum "Piyasada Super Street Fighter IV, Marvel Vs. Capcom 3, Mortal Kombat gibi almış başını gitmiş oyunlar var, neden insanlar Soulcalibur V'i alsın oynasın ki?" oldu, Tago da cevabı uzun zamandır düşünüyormuş sanırım, başladı anlatmaya. O anlattı biz dinledik. Gerçi tam o sırada birileri oyunun başındaydı, o yüzden tam dikkatimizi veremedik Tago'ya, ama zaten "alın oynayın oyunu" dediğinde her şey netleşti. Soulcalibur V gümbür gümbür geliyor.

Öncelikle oyunda şu ana kadar kesinleşmiş 30 dövüşçü var. Bunun çok üstüne çıkacağını sanmıyoruz sayının. Demoda seçilebilir 10 karakter vardı. Patroklos'u seçtim ve gönüllü rakiplerimi katlettikten sonra yine soru cevap faslı başladı.

Bildiğiniz gibi artık dövüş oyunlarında "denge" hiç olmadığı kadar önemli. Dengesizliğe tahammül sıfır… Soulcalibur V'te de her şeyin merkezinde bu duruyor. Hem birey bazında, hem de tüm dövüşçüler arasında "yetenek" ön plana çıkarılmış. "Peki ya ulusal turnuvalarda yer alacak kadar iyi misiniz?" sorusuna "buna oyuncular karar verecek" cevabını aldık. Hatırlatsınız SC oyunları dövüş oyunu turnuvalarında pek ciddiye alınmazdı ama bu sefer bu durum değişebilir.

KESER SAPLI SÜPER ADUKET!

Oynanıştaki en büyük yenilik Critical Edge hareketi olmuş. Benzer dövüş oyunlarında süper güç olarak adlandırdığımız bu hareket, Soulcalibur V'te hareket yaptıkça doluyor ve dolunca da çift hareketle, güzel bir sinematik eşliğinde ortaya çıkıyor. Öncesinde ve sonrasında birleştirme hareketleri yapmak mümkün. Alışması kolay, ustalaşması zor formülü geçerli yani…

Modlar bakımından devrimsel bir olayı yok SC V'in. Eski, yeni tüm modlar geliyor ama Single moduna özel bir ilgi gösterdiklerini dile getiriyor Tago. İyi ki de öyle yapmışlar çünkü SC oyunlarındaki hikâyeler çoğu dövüş oyununda yok. Epik pek çok ana ve yan hikâye bizi bekliyor yine. Gördüğüm tek eksiklik görsel kalitedeydi, onu da oyunun son aşamada olmamasına veriyoruz.

Çıkış Tarihi: 2012
Platform: PS3, Xbox 360
Beklenti Notu: 4/5



7. Volkan Turan'ın Ekipman Bakım ve Kullanım genelgesinde açıkça belirtilmiş olmasına rağmen üzerine simmetli kameranın şarjını zamanında yapmadığı, bu konuda disipline verilme endişesi duyduğundan, kameram bozuldu diye yalan söylediği ifadelerden anlaşılmaktadır. Kamera üzerinde yapılan teknik araştırma sonucu hiçbir arızanın tespit edilemediği halde kamerayı şarj ettiğini uzun süre iddia etmiştir.

11. Hamburg Liman işçilerinin ifadelerine göre söz konusu tim üyeleri 01:30 civarlarında Mercedes Benz A150 model gümüş girisi bir araçla liman alanına girmiş ve bir süre o an boş olan liman otoparkındaki savunmasız tavşanları araçla kovalayarak rahatsız etmişlerdir. Hamburg Limanı Doğal hayatı Koruma derneğinin yaptığı araştırma sonucu tavşanların psikolojilerinde rahatsızlıklar saptanmış...

24 / . / 2011

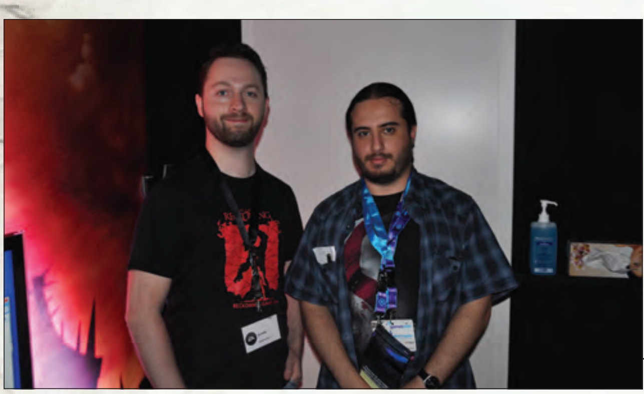
8. Tim komutanının kamp alanından, fuar alanına yürüyerek sadece 5 dakika süreceğini söylemesi üzerine dabah 8:00 sularında yola çıkan B takımı yolun bir saate yakın sürmesi sonucu telef olmuştur. Fuar açılış saati sonrası mekana ulaştıklarında ise takım kaptanı geç kaldıkları için azarlamış bunun üzerine B timi durumu protesto için Battlefield 3 oynamaya gitmiştir.

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

BİR DİRİLİŞ, BİR ARAYIŞ HİKÂYESİ

Volkan Turan, Köln

Bir ölümlü olmamıza ve tıbben ölü sayılabilecek koşullarda olmamıza rağmen kendimizi dirilmiş olarak buluyoruz Reckoning'te. Daha sonra da kıyı köşe bunun nedenini arıyoruz. Karakterimizi özel yapan ne? Bizi bekleyenler ne? Gamescom'daki bir saatlik yapımcı görüşmemiz, bu kısa tanıtımla başladı. Daha sonra Xbox360 gamepad'i bağlı bir PC başında oyunu oynarken bulduk kendimizi. Seçilebilir beş sınıfın olacağı söylendi ama demoda sadece büyücü ve savaşçı bulunuyordu. Savaşçıyı seçerek er meydanına atlayınca oyuna ısınmanın hiç de zor olmadığını fark ettik. Bir küçük, bir de büyük saldırı tuşumuz vardı. Bir adet kapma hareketinin yanında etrafta taklalar atabiliyor, blok yapabiliyor, atakları birleştirerek kombolar yaratabiliyor, basılı tutarak hasar oranını artırabiliyorduk.







NE? PROBLEM Mİ?

Oynanış tanıdık geldi gelmesine ama oyun henüz alfa aşamasına ulaşmadığından bazı ciddi problemleri yok değildi. Zamanlama konusunda sıkıntılar vardı ve o kadar çok farklı renkte efekt gözümü alıyordu ki silahımı göremiyordum. Bunları bir köşeye bırakıp Reckoning'in RYO elementlerine göz gezdirdik. Bu konuda da çok devrimsel şeyler sunmuyor oyun ama konu gelişmeye gelince cömert davranıyor. Savaşçısınız ama büyü yapamıyor olduğunuz anlamına gelmiyor bu. Güçlerinizi ve yeteneklerinizi biraz da büyüye kaydırmak isterseniz ne ala. Tabii ki bu güçlerle asıl sınıfa ait silahlardan daha fazla hasar veremiyorsunuz ama oyunun önünüze sınır çizmemesi güzel. Yetenek ağacının tam olarak neye benzediğini göremedik ama sınıflara özel bulmacalar olduğunu gördük. Büyücünün rahatlıkla çözebileceği bir bulmacayı savaşçı ile beş dakikada anca çözebildik mesela. Ana hikâyenin kaç saat süreceği hakkında net cevap vermeyen yapım ekibi, yüzlerce yan görevimiz olduğunu açıkça söyledi. Fakat oyunun mayasında tam kelimelere dökemediğimiz bir soğukluk hâkimdi. Oyuncuyu kendisine çeken bir yapısı yok Reckoning'in. Aksiyon ile RYO'yu harmanlamak zor iş. Umarız 10 Şubat'a kadar bu mesafeli duruşundan kurtulur.

Çıkış Tarihi: 10 Şubat 2012 **Platform:** PS3, Xbox 360, PC **Beklenti Notu:** 2/5

SILENT HILL: DOWNPOUR

ÇIKIŞI BULMAK ÜZEREYİZ

Furkan Faruk Akıncı, Köln

Deneyimsiz bir ekip, Silent Hill'in daha önce gitmediğimiz yerleri, yeni bir ana karakter, Unreal Engine 3 ve serinin önceki oyunlarından tamamen bağımsız bir oyun. Karşınızda Silent Hill serisinin sekizinci oyunu. Murphy Pendleton adlı bir mahkûmun Silent Hill'e düşmesini izleyeceğimiz oyunun hikâyesiyle ilgili başkaca bir şey bilmiyoruz. Sanıyoruz ki Konami artık bir zamanlar gözü gibi baktığı markasının ayağa düştüğünün farkındadır. Bundan 10 yıl önce Silent Hill, Resident Evil'a ve o dönemde çıkan tüm korku oyunlarına rahmet okutuyordu. Serinin üçüncü oyunundan sonra başlayan düşüşün önüne geçilebilecek mi merak ediyoruz doğrusu…



ARTIK KORKMUYORUZ

Oyunun Gamescom demosu hiç de fena değildi ancak PS3 ve Xbox 360 versiyonları arasında grafikleri açısından Xbox lehine bariz bir fark vardı. Nedendir bilemiyoruz. Oynadığımız kısa demoda bir yangından kurtulup peşimize düşen varlıktan kaçmaya çalışıyorduk. Geliştiriciler birkaç ilginç şey denemişler… Mesela yürüdüğünüz koridor kendi kendine uzamaya başlıyor, bir şeyler sizi kovalarken bir tuşla arkanıza bakabiliyorsunuz. Bu tip şeyler sinematik anlatımı güçlendirdiği gibi, oyunun atmosferine de katkıda bulunuyor. Oyunun kontrolleri de geleneksel Silent Hill kontrollerinden pek farklı değildi ama düzgün çalıştıklarını söyleyebilirim. Açıkçası oynadığım kısa süreye dair bir değerlendirme yapacaksam, oyunu beğendim, tek şüphem geliştiricilerin bunu genele yayıp yayamayacakları yönünde.
Umarız Konami düştüğü hataların farkına varmıştır ve oyunun geliştiricisi Vatra Games kendisiyle dalga geçenlere güzel bir cevap verir. Kendi adıma çok ümitli olduğumu söyleyemeyeceğim ama gerçekten güzel bir Silent Hill oyunu oynamak için mor bir suratla gezmeye razıyım (bu arada Silent Hill 2 filminin fragmanı da internet ortamlarına düştü, meraklısına duyurulur).

Çıkış Tarihi: 25 Ekim 2011 **Platform:** PS3, Xbox 360 **Beklenti Notu:** 2/5

The Oyun Times

GUILD WARS 2

BU OYUN "O" OYUN OLABİLİR Mİ?



Tuğbek Ölek, Köln
Can Arabacı, İstanbul

Gamescom'da bayağı bir oyun gördük, oynadık ama pek azına Guild Wars 2 kadar doyduk. Uzun zamandır oyun hakkında boş konuşmalar ve şık çizimler dışında bir şey çıkmıyordu ama bu sene ArenaNet ekibi azmetmiş, bir dolu yeni haber ve oynanışla gelmişti. Önce meşhur Chris Lye bize bir saate yakın süren bir demo gösterdi ve o kadar çok şey anlattı ki resmen kafamız patladı. Daha sonra da oyununun karakter dengelerinden sorumlu Isaiah Cartwright ile oyunun Battle of Kyhlo haritasında PVP yaptık.

Chris oyunu göstermeye karakter yaratma ekranından başladı. Oyunda beş ırk var ve geçtiğimiz sene sadece insan ve Charr olarak oynanış sunulmuştu, bu yıl beş ırkın beşi de oynamaya hazırdı: İnsan, Charr, Norn, Asura ve Sylvari. İlk kez gördüğümüz karakter yaratma ekranı ve özelliklerine resmen hasta olduk. Fiziksel görünüşte ince ince uğraşmak istemeyenler için oldukça basit, ama işi estetik cerrahiye dökenler için fazlasıyla detaylı bir karakter yaratma ekranı var. Asıl çarpıcı özellik ise boyama sistemi. Daha karakterinizi yaratırken zırh renklerinizi belirliyorsunuz ve ileride aldığınız, lootladığınız zırhlar da otomatik olarak bu seçtiğiniz renklerde geliyor. Yani her zırh değişiminde tekrar tekrar boya işine girmekten veya ortalıkta palyaço gibi dolanmaktan kurtuluyorsunuz, ayrıca merak etmeyin istediğiniz zaman bu renkleri değiştirebileceksiniz.

CHARR STARCRAFT'TA BİR GEZEGEN DEĞİL MİYDİ?

Karakterinizin ırkını, sınıfını, tipini ve zırh renklerini seçtiniz mi oyun bunlara göre sorular sormaya başlıyor size. Mesela demoda yarattıkları mühendis Charr karakteri için en sevdiğin araç ne, en yakın arkadaşın kim, neyi umursarsın, neyi seversin, hangi lejyondansın diye bir dolu soru soruldu. Burada yaptığınız seçimler sizin geri plan hikâyenizi, oyuna başlangıç noktanızı ve ana görevinizin nasıl şekilleneceğini etkiliyor. Hani diğer DVO'larda binlerce oyuncuyla aynı hikâyeyi paylaşıp aynı görevleri yapmaya mahkumuz ya, Guild Wars 2 diğerleriyle arasına ilk çizgiyi burada çekiyor işte. Karakterimizi yaratırken artık bir klasik olan "hepiniz aynı köyün çocuklarısınız, hepinizin amacı aynı" yerine arka plan hikâyemize bir miktar müdahale etme şansı tanınıyor. Oyun içindeki sinematikler, görevler ve olayların sizin seçtiklerinize göre şekilleneceğini düşünmek he-





yecan verici. Ama bu kadar detayı görünce sormadan edemedik "Chris oyun cidden çıkıcak di mi?", "Merak etmeyin plana uygun ilerliyoruz".

AreaNet'in önemle üzerinde durduğu bir diğer özellik Dinamik Etkinlik sistemiydi. Aslında Warhammer Online oynayanlara çok da yabancı değil bu sistemin temelleri: Hani bir bölgeye girince o bölgedeki diğer oyuncularla toplanıp ortaklaşa yaptığınız Public Eventler vardı ya, hah işte onları alın, daha da geliştirip cilalayın, alın size Dinamik Etkinlik sistemi! Gerçi şimdi yiğidi öldür, hakkını yeme demişler, sistemin temel mantığı aynı olsa da Guild Wars ekibinin yapmayı amaçladığı şeylerin ölçeği çok daha büyük. Yaptıklarınız ya da yapmadıklarınızın etkisini dünya üzerinde bire bir görebileceksiniz mesela. Bir kasabaya tehlike oluşturan Centaurları önleme girişiminde bulunmadınız mı? Çok yazık, o kasabaya bir daha adım atmaya çalıştığınızda topraklarının işgal altında olduğunu göreceksiniz. Chris'e oyunda kaç dinamik etkinlik olacağını sorduğumuzda verdiği cevap da ilginçti: "Bin kadar etkinlik olacak, quest sisteminin yerini aldığını düşebilirsiniz."



Dinamik savaşlar olacak dedik, peki bunun yanına başka ne iyi gider? Tabii ki dinamik savaş sistemi. Mesela bir yuvarlanma özelliği var ki, bunu yaparak rakibinizin saldırılarından –özellikle de menzilli saldırılarından- kaçabilme avantajı veriyor. Bu da pozisyon almanın ve reflekslerin savaşa olan katkısını artırıyor. Yetmemiş, yetenek sistemini de komple değiştirmişler. Artık kullandığınız silaha göre tek bir yetenekle başlıyorsunuz ve o yeteneği kullandıkça yavaş yavaş diğer yetenekleri açmaya başlıyorsunuz. Örneğin elinizde bir tüfek mi var? İlk gelen yetenekle bam güm milleti vurdukça bir süre sonra ağ fırlatarak rakibi bir süreliğine etkisiz hale getiren Net Shot özelliği açılıyor. Bu da özellikle belli bir silah üzerine yüklenerek onda uzmanlaşmaya itiyor bizi. Bu kadarı bile bizi heyecandan çıldırtsa da AreaNet'e yetmemiş olacak ki yeni eklenen sualtı savaşları var bir de. Onda da dalışa geçtiğiniz anda yetenekleriniz değişerek sualtında kullanılabilir yeni yeteneklere geçiş yapıyor. Üstelik suyun altına giren karakter otomatik olarak oksijen maskesi taktığından nefessiz kalıp boğulma gibi bir sorun söz konusu olmuyor. Ha, bir de gördük ki tamamen iyileştirmeye yönelen bir sınıfın olmayışı oyuna pek yaramış. Herkes kendini ve birbirini iyileştirip diriltebildiğinden sınıfların rolleri daha da genişlemiş, böylece "healer yok" diye o anda gerçekleşen Dinamik Etkinlikten mahrum kalma riski ortadan kalkmış...

BU MU KÜÇÜK EJDERHA!

Bu kadarla bittiğini sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz. WoW'da ve diğer DVO'larda gittikçe daha da epikleşen dövüşlere alıştık artık. Guild Wars 2, bu konuda da kartlarını erken oynuyor ve daha ilk seviyeden sizi epik ve zorlu maceraların ortasına atıveriyor. Gösterilen ilk demoda da daha ilk seviyelerden dev bir heykel ile yaptığımız boss fight'ı izledik. Yani epik savaşlar sadece yüksek seviyelere özel değil. Chris hemen ardından demoyu gerçek bir boss fight'a çevirdi. Gösterim için tasarlanan son Dinamik Etkinlik çerçevesinde sudan fırlayan Undead ejderha, daha giriş sahnesinden küçük dilimizi yutmamıza sebep oldu. Sudan tüm endamıyla fırlamakla kalmadı çünkü, üzerine konduğu tapınağın bir kısmını parçalayarak parçaların denize yağmur gibi yağmasına neden oldu. Bize bu kadarı bile yetmişken yapımcıların sırıtarak "Bu arada, bu küçük ejderhalardan biriydi" diye eklemesi de ortamı güzelce serinletti. Bu "küçük" ejderhayla dövüşürken etraftaki taretlerden ve Mega-Laser'dan da yardım alıyoruz neyse ki. Bu savaşların diğer bir ilginç yanı, kaç kişi olduğunuza göre savaşın zorluğunun değişmesi. Yani aynı ejderhaya yirmi kişi yerine kırk kişi saldırınca işiniz daha kolay olmuyor. Burada endişeye kapıldık ama "Peki savaşın ortasında birileri gelir veya giderse?" Neyse ki Chris bizi teskin etti: "Oyun kaç kişi olduğunuzu sürekli denetliyor ve oyuncu sayısına göre zorluğu anında değiştiriyor. Ayrıca sadece gerçekten savaşa katılanları dikkate alıyor, çevrede durup izleyenleri katmıyor".

Guild Wars 2 ortamı sallayarak, gümbür gümbür geliyor vallahi. Bir saate yakın süren bu demodan feci dağılmış, ellerimiz kaşınır halde ayrıldık. Bize daha fazla Guild Wars gerekiyordu ve soluğu ESL standında alıp buradaki Battle of Khylo savaşına daldık. Oyunun bu modu WoW'un Battleground'una benzer. Ama GW2'nin her şeyinde olduğu gibi daha zengin, rafine ve dinamik. Mesela haritanın belli noktalarında dev mancınıklar var. Bunları kullanarak haritadaki binaları vurup yıkabiliyorsunuz, içlerinde biri varsa hızlı bir kill almış oluyorsunuz, ama binalar boş olsa bile olsa bu sayede haritanın yapısını stratejik olarak değiştirmiş oluyorsunuz. Mesela düşman saflarına açılan yeni yollar elde ediyorsunuz.

Ne demiştik? Bu sene Guild Wars 2'ye doyduk cidden. Üstelik gördüğümüz her şeyi de beğendik, aklımıza takılan her soruya anlamlı cevaplar aldık. Daha da güzeli hem bu uzun demoyu hem de kendi oyunumuzu baştan sona videoya kaydettik. Şimdi bunların altyazıları hazırlanıyor, ay içinde Youtube kanalımızdan yayınlamış olacağız. Yani siz de hiçbir detayı kaçırmayacaksınız.





Çıkış Tarihi: Belli değil **Platform:** PC **Beklenti Notu:** 5/5

KÖLN BELEDİYESİ'NDEN ŞOK AÇIKLAMA

DOM Katedralini Yıkıyoruz!



Tuğbek Ölek, Köln

Dün sabah düzenlenen basın toplantısıyla Köln Belediye Başkanı JürgenRoters şehrin simgesi olan DOM Katedrali'ni yıkacaklarını açıkladı. Bu zor kararı yürekleri yanarak aldıklarını söyleyen Roters şunları söyledi: "DOM katedrali Köln şehrinin yüzyıllardır simgesi, Almanya'nın turistlerce en çok ziyaret edilen eseri. Bu katedrali atalarımız tam 650 senede inşa ettiler ve inşaatı bittiği gün dünyanın en yüksek yapısıydı. İkinci Dünya Savaşı'nın acımasız bombardımanlarının ardından Köln şehrinde ayakta kalan tek yapıydı. Müttefik güçleri iki kez bombaladılar ama her iki seferde de DOM'a isabet eden bombalar mucizevi şekilde patlamayarak sadece küçük hasarlar verdi. İkinci Dünya Savaşı'nda Köln tamamen yok olmuştu, mühendisler daha uygun bir yerde yeniden inşasını önerdiler, biz sırf sevgili DOM'dan ayrılmamak için şehri yerinde tuttuk. Bu yapının bizim için önemini kelimelerle anlatamam."

Bu noktada gözyaşlarına boğulan Roters toplantıya bir süre ara vermek zorunda kaldı. Yardımcıları tarafından teskin edilen başkan konuşmasına şöyle devam etti: "Ama geçen senelerin ardından DOM için önceden öngöremediğimiz çok büyük bir tehlike doğmuş durumda. Her sene Gamescom fuarına gelen adını telaffuz etmek istemediğim bir oyun dergisi, bu aziz yapının önünde sanki basit bir dekor parçasıymışçasına laubali çekimler yapıyor. Sanki bu şehrin, bu ülkenin en kıymetli yapısı değilmiş gibi "Yine Köln, yine DOM önünde sizlerleyiz" falan gibi laflar ediyorlar. Ayrıca her DOM deyişlerinde kıs kıs güldüklerini yüreğimiz parçalanarak izliyoruz. Biz de biliyoruz Türkçe'de DOM'lu kelimelerin ne anlama geldiğini. Bu artık dayanılmaz bir acı haline geldi. Önce Gamescom'u iptal edelim dedik ama duyduk ki 'Gamescom olmasın biz gelir DOM önünde muhabbetimizi ederiz' demişler. Artık DOM'un itibarını korumak ve en azından anılarda yaşatmak için bu aziz binayı yıkmaktan başka şansımız kalmadı."



NE YAPARSAK YAPALIM...

3DS satışlarının beklentilerin çok altında kalması sonucu cihazın fiyatını yarı yarıya indirme kararı alan Nintendo, cihazı iki katı fiyata almış olan müşterilerine karşı çok mahcup. Öyle ki bizzat Nintendo Başkanı Satoru Iwata tarafından kaleme alınmış bir özür mektubu yayınlamak zorunda dahi kaldılar. "Bizler, 3DS'i en baştan satın alarak bizi destekleyen müşterilerimizin ihanete uğradıklarını düşündüğünü ve verdiğimiz kararı eleştirdiğini çok iyi biliyoruz," diyor Iwata mektubunda ve şu şekilde devam ediyor: "3DS'i çıktığı ilk dönemde satın alan bu müşterilerimiz bizim için inanılmaz önemli. Ancak biliyoruz ki ne yaparsak yapalım onları cihazı erken aldıkları için cezalandırıldıkları düşüncesini değiştirme şansımız yok." "Ne yaparsak yapalım" tanımından pek de bir şey yapmayacaklarını çıkarmak zor olmasa gerek. Neresinden baksanız PSN skandalını anımsatan bir durum bu ama pek yankı uyandırmadı etrafta.

MASS EFFECT 3

SABIR TAŞI ÇATLAMAK ÜZERE



Furkan Faruk Akıncı, Köln

Zaten mükemmel olan bir şeyi, nasıl daha güzel kılabilirsiniz? Evet, Commander Shepard'ın bu son oyunu sanıyoruz ki bu sorunun cevabı olacak. Dünya ile birlikte tüm sistemler işgal altında ve bu kez işler sandığımızdan çok daha karışık gibi. Eski ittifakları tekrar gözden geçirmemiz ve daha önce verdiğimiz kararların çok daha sağlam bir şekilde arkasında durmamız gerekiyor.

TAKIMI TEKRAR TOPLAMAK

Gamescom'da maalesef bize oyunu oynatmadılar ama Shepard, Thane ve Grunt olduğunu sandığım bir Krogan ile bir kurtarma görevini izleme şansımız oldu canlı canlı. Mass Effect 2'de zaman zaman alıp başımı gidebildiğimizi hatırlıyorum ama bu kez takım çalışması şart olmuş. Yine Mass Effect 2'nin seviye ve karakter geliştirme sistemini unutabiliriz. Zira bu kez geliştirebileceğimiz her güç için 6 farklı seviye ve meslek bulunuyor. Belli ki üçüncü oyun biraz daha ilk oyunun seviye sistemine yaklaşmaya çalışmış. Bu arada silahların çok daha tok olduğunun altını çizmem lazım. Ayrıca Shepard'ın sağ kolunda artık OmniBlade denen bir yakın dövüş silahı da var. Geliştiriciler oyunu oynarken bu silahı çok etkili kullanıyorlardı. Diğer yandan artık silahlarımızı modifiye etmek için illa ki gemiye dönmek zorunda değiliz, etrafta bulabileceğimiz benchlerde silahlarımızı upgrade edebiliyoruz.

Beni en çok vuran kısımsa oyunun hikâye tarafı oldu. Dünya işgal altındayken Shepard'ın, eski büyükelçi komutan Anderson ile kaptırıp gittiği sahneler, Reaperların ortalığı darmadağın etmesi, arka plandaki korkunç sesler oyunun yaratacağı atmosfere dalmak konusunda daha da heyecanlanmamızı sağladı. Mass Effect 3'ü şimdiden "2012 yılın oyunu" ödülüne aday gösteriyorum.



Çıkış Tarihi: 6 Mart 2012 **Platform:** PC, Xbox 360, PS3 **Beklenti Notu:** 5/5

Ozan → The Adventures of Tintin





ÇOK SABIRSIZIZ BİZ

Film Oyunu: Diğer film oyunlarından farkı tamamen kendine has bir oyun olarak tasarlanmış olması. Filmi seyretmeyecek olsanız da oyunu oynamaktan zevk alabilirsiniz.
Atmosfer: Filmdeki atmosfere sadık kalınmış ki filmin atmosferi de oldukça zengin ve renkli.
Her yaşa: Oyunun sadece çocuklara yönelik olduğunu sanmayın. Kaç yaşında olursanız olun oynarken yüzünüzden gülümseme eksik olmayacak.
Karakterler: Tenten, Kaptan Haddock, Fındık (Snowy) ve sürpriz karakterlerin kendilerine özgü yetenekleri ile bulmacalar çözüp aksiyona girmek çok eğlenceli.
Çok Oyunculu: Arkadaşlarınızla oturup koordineli çalışmanın sonucu size güzel vakit olarak geri dönecektir.
Kumandasız: Eğer PlayStation Move ya da Kinect'iniz varsa Fındık'ın yeri kazması için gereken hareket için alıştırma yapmanız gerekebilir.

10. Tim üyelerinin ifadelerinden anlaşılmaktadı... ...kan Turan söz konusu Konami basın toplantısına katılacağını söyleyerek basın odasından 13:30 civarında ayrılmıştır. Daha sonra toplantı ile ilgili bir haber yapmaması üzerine yapılan tetkikde Reihnsaal mevkiinin güvenlik kamera kayıtları incelenmiş ve Volkan Turan'a bu kayıtlarda saptanamamıştır. Ancak 6. Salon giriş kapısı kamerası kayıtlarının 13:38:24 saniyesinde salona koşarak giriş yaparken, salon içi güvenlik kameralarınca da 13:39:05 saniyesinde Battlefield

STAR WARS KINECT

JEDI OLDUM BEN!



Faruk Furkan Akıncı, Köln

Gamescom'da Microsoft yetkilileri her türlü kıllığı yaptı bize. Yok onu çekmeyin, buradan geçmeyin, ona gülmeyin, babaya sesinizi yükseltmeyin… "Eyhtereee be!" dedik ve bir sürü insanın izlemekte olduğu Star Wars Kinect bölümüne hem de arka kapıdan daldık. OGZ Online'daki videoyu izlememişler için söylüyorum, böyle bir dükkanın vitrini gibi düşünün, arkada bir sürü adam izliyor ve oynamam gereken oyun Star Wars Kinect! Böyle bir havaya giriyorum ilk önce ama elimde avucumda ekrandaki karakteri kontrol edecek hiçbir şey yok. Afallıyorum fena halde ama takriben beş dakika içinde komple bir Jedi olup çıkıyorum.

AYDINLIK TARAFIN GÜCÜNÜ DE KÜÇÜMSEMEYELİM AMA…

Oyunu anlatırken hep şöyle başlıyorum ki sonradan ağzım yanmasın: "Ortamın mı gazına geldim bilmiyorum"… Bilmiyorum ama inanılmaz eğlendim oyunu oynarken ve Kinect oyunda müthiş çalışıyor. Sağ elimle ışın kılıcımı müthiş bir ustalıkla kullanabildim. Hatta bir süre sonra düşman kesme olayını aşıp bana açılan ateşleri ışın kılıcıyla ile geri göndermeye başladım. Bu esnada sol elimle millete Force Grip atıyorum, düşmanları havaya kaldırıp savuruyorum falan… Ve deliler gibi eğleniyorum. Evet, oyun sizi birazcık yönlendiriyor ama kimin umurunda? Yağ gibi akıyor dövüş sahneleri.

Kafamı ileri uzattığımda karakterim istediğim yöne doğru dash yapıyor. Zıpladığım zaman havada takla atıp zıplıyor ki bazı kalkanlı düşmanları öldürmenin tek yolu arkalarına zıplamak. Oyunun grafikleri öyle pek ahım şahım değil, daha çok çizgi-film karakterinde ama emin olun hareketleri çıkarmaya başladıkça grafik falan umurunuzda olmuyor kesinlikle. Demo yaklaşık 10 dakika kadar sürüyor ve son derece heyecanlı bir yerde bitiveriyor. Ağzım açık bakakalıyorum çünkü bu yeni bir şey ve bu yeni şey… Harika!

Çıkış Tarihi: 25 Kasım 2011 **Platform:** Xbox 360 **Beklenti Notu:** 4,5/5

NINJA GAIDEN 3

MASKENİN ARDINDAKİ GERÇEK!



Volkan Turan, Köln

Team Ninja'nın patronu Yosuke Hayashi'nin yaptığı Ninja Gaiden 3 sunumu, trailer'larda gözüktüğünden daha da kanlı ve sert bir oyuna hazırlanmamız gerektiğinin kesin bir kanıtı gibiydi. Ryu Hayabusa hiç olmadığı kadar çevik ve kılıcını jilet gibi kullanıyor. Oynanabilir demodan gördüğümüz kadarıyla yeni dinamik kamera açılarıyla ve script olaylarla iyice sinematik bir hale bürünmüş oyun.

Yosuke Hayashi'nin özellikle vurguladığı şey, oyunda "kesme" hissinin eskisinden çok daha baskın olduğu. Önce deri, sonra kemik, sonra ilik şeklinde katmanları kestiğimizi bildiğimiz ve hissettiğimiz bir Ninja Gaiden olacak bu. Ama MGS: Rising'deki gibi değil, en azından Hayashi öyle söylüyor ve parça kesmekle uzuv kesmenin farklı şeyler olduğunu belirtiyor. Ayrıca oyunun artık daha kolay olduğunu söylediğimizde son derece samimi bir şekilde "Evet, Ninja Gaiden eskiden zor bir seriydi ama artık yeni oyuncuların da tanışmasını istiyoruz oyunla" diyor. Hayashi, eski hayranlarını da hayal kırıklığına uğratmayacak dengeyi sağladıklarını düşünüyor.

O MASKE ÇIKACAK MI?

"Hikâyeden bahset sen hocam bize" dediğimizde çok ipucu alamıyoruz ama Ryu'nun hikâyesine daha çok odaklandıklarını öğreniyoruz. Yıllardır gizemini koruyan Ryu Hayabusa hakkında şok edici gerçekleri sanırız ki NG3 ile öğreneceğiz. Klasik online özelliklerden ve yan modlardan da bahseden Hayashi, PS3 sahiplerini sevindirecek o haberi de verdi: Oyun Move destekli olacak. Madem kılıcımızı artık daha sağlam tutacağız, kestiğimizi daha iyi hissedeceğiz, Move ile bunu süslememek olmazdı.

Oyuna şöyle bir baktığımızda sadece kan değil, daha iyi tasarlanmış NPC'ler de görüyoruz. Sizinle beraber etrafınızdakiler de o ana göre davranıyor. Örneğin bir grup düşmana son sürat daldınız kaçmak yerine. İlk önce o grubun bir kısmı duraksıyor, kesmeye devam ederseniz korkup kaçıyorlar, arkalarından koşarsanız bağırıyorlar, kesip öldürmezseniz yardım diliyorlar, sürünerek bir yere girmeye çalışıyorlar. Eğer bu tip olaylar script değilse, cidden en gerçekçi "kılıç kullandığımız aksiyon" oyunu olabilir NG3.

Çıkış Tarihi: 2012 İlk Çeyrek **Platform:** PS3, Xbox 360 **Beklenti Notu:** 4/5

THE ADVENTURES OF TINTIN

BU KEZ KESİN DÖNÜYORUZ ÇOCUKLUĞUMUZA!





Tuğbek Ölek, Köln

Çocukluğumdaki çizgi romanları hatırlıyorum da Tenten'in çok farklı bir büyüsü vardı. Parlak ve cilalı değildi, garip ve soğuktu ama bir yandan da insanı maceraya davet eden bir yanı vardı. Mesela Red Kit daha çekici gelirdi ama Tenten iz bırakırdı. Yeni kuşakların ilişkisi nasıldır Tenten'le bilmiyorum ama benim için özel olmuştur hep. Bu yüzden The Adventures of Tin Tin gösterimini kaçıramazdım kesinlikle.

Oyun aslında E3'te duyrulmuştu ama hakkında bir bilgim yoktu. Birden fazla türde oynanışa sahip olduğunu orada öğrendim. Ama genellikle platform olarak oynanacak gibi gözüküyor. Kafa kullanmanız gereken biraz aksiyon, biraz bulmaca, sevimli bir platform. Oyunda ilk hoşuma giden şey Tenten'in çizgisine, doğasına, hissiyatına çok sadık kalınmış olmasıydı. Çizgi romanı allayıp pullayıp olmadığı bir şey haline getirmemişler. Diğer güzel yanı da cidden 7'den 70'e herkese kendini oynatırmış gibi gözüküyor olması. Oynanış oldukça basit, yani çoğumuz için çıtır çerez oyun olacaktır. Ama atmosferi ve dokusu en sıkı oyuncunun dahi gözünü okşayacak cinsten. Özellikle de co-op görevleri. Çünkü bunlar Kaptan Haddok'un rüyalarında yaşanıyor. Bu yüzden zaman zaman gayet gerçeküstü garip havalara bürünebiliyor.

Oyunu da bir hayli bitirmişler gibi çünkü yapımcısı Drew Quakenbush beş farklı bölüm gösterdi bizim için. Hatta tek kişilik görevleri gösterdikten sonra co-op bölümleri oynayalım diye bize bıraktı. Burada başka bir memleketten basın mensubu bir arkadaşla biri beyaz biri siyah iki Fındık (yeni çevirilerde Milu) olarak oynadık. Düşünün bir oda dolusu basın mensubu, hepsi sıkı oyuncu editör falan, yaş ortalamamız 30'un üzerinde, iki kişi ekranda sevimli köpecikler koşturuyoruz ve herkes mest olmuş durumda. Arada birbirimize havlayarak sesleniyoruz, yardım etmeye çalışıyoruz, ben uzun bir boşluktan zıplıyorum, tam düşecekken son anda tutunuyorum, odadaki herkesten bir "Amaaan!" nidası çıkıyor. İstisnasız herkesi sarıyor oyun, kimse bitse de gidip BF oynasak havasında değil.

Çıkış Tarihi: 21 Ekim 2011 **Platform:** PS3, Xbox 360, Wii, DS, 3DS **Beklenti Notu:** 3/5

GÖZLERİMİZİN ARADIĞI OYUNLAR!

Volkan Turan, Köln

Avrupa'nın en büyük oyun fuarında bile gözükmeyecek yoğunluğa, içeriğe belki de kibire sahip oyunlar vardı Gamescom'da, daha doğrusu yoklardı.Ama biz onlar olmadan da çok eğlendik tamam mı!



Örneğin, *Max Payne 3*, E3'ten sonra Gamescom'u da ıska geçti. Yahu bari bir ekran görüntüsü vereydiniz! Ama hayır, adını bile anan olmadı. Rockstar Games, Max Payne 3'ün haricinde *Grand Theft Auto V*'i de cümle içinde kullanmadı. Bu seneyi de kapattıklarına göre *GTA V*'in çıkışına daha var diye düşündük biz de. "*Agent*'tan haber var mıydı peki" derseniz, "yoo dostum, yoktu" deriz...

Konami standında elbette *Metal Gear Solid: Rising*'i bekledik durduk ama o tren hiç gelmedi. Bu Japonlar âlem adamlar! Fuara özel trailer yapacağıma oyunuma yoğunlaşırım diyerek MGS: Rising için çıkartma dahi yapmamışlar. Neyse ki oyunda bir gecikme yokmuş, her şey planlandığı gibi gidiyormuş.

Team ICO yine ayıp etti, The Last Guardian hakkında hiçbir şey göstermedi, anlatmadı. "Bari bir dilaltı hapı vereydin de heyecanımız geçseydi" dedik, yine de anlatamadık (Türkçe bilmiyorlar sanırız). Tecmo'dan Tomonobu Itagaki'ye saygımız büyük ama aylar önce duyurduğu *Devil's Third*'ü Gamescom'da es geçmesi kendisine hiç yakışmadı! Zaten oyun 2013'e alınmış, şöyle atıştırmalık bir şeyler fena olmazdı aslında.

Final Fantasy Versus XIII'e ne demeli? Standa öyle *FF XIII-2* koymakla olmuyor Square Enix! Yapımcıların ağzından çıkan tek şey "Oyunumuz belki 2011'i es geçebilir" oldu. Hiç şaşırmadık nedense!

Zaten görmeyi ummuyorduk ama *Beyond Good & Evil 2*'yi göreydik, hatta bir mucize olsa şöyle üç dakika oynayaydık, oturur bir köşeye ağlardık herhalde sevincimizden! İşte bu yüzden (bu yüzden?) *Beyond Good & Evil 2* bir peynir markasıymış cehaletinde gezindik fuarda.







EA'DEN İLGİNÇ KARAR

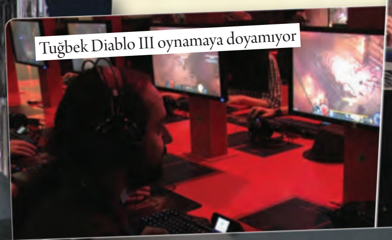
3 boyutlu oyunların sektörün gidişatını tamamen değiştireceği düşünülse de EA CEO'su John Riccitiello'ya göre şu an için durum böyle değil. EA'in gelecek planları hakkında konuşan Riccitiello, firmanın önümüzdeki dönemde 3D alanından uzaklaşacağını bununla birlikte sosyal ve online oyunlara daha fazla yoğunlaşacağını belirtiyor. "Sosyal oyun marketinden ciddi anlamda güzel geri dönüşler alırken 3D'ye odaklanmış yapımlardan çok kötü geri dönüşler aldık" diyor Riccitiello ve ekliyor: "3D oyunculuğunda ciddi bir yükseliş göremedik. Evlerdeki 3D TV sayısında da ciddi bir yükseliş göremedik, en azından henüz. Biz burada markete yön vermek için bulunmuyoruz. Biz burada müşterilerin istedikleri şeyleri verebilmek için bulunuyoruz." Geçtiğimiz ay EA'in 750 milyon dolar karşılığında PopCap'i satın aldığı düşünülürse sektörün bu kısmına yoğunlaşma isteklerini anlamak son derece mümkün. Görünen o ki gelecekte bizleri daha az gerçekçilik, daha çok bitki ve zombi bekliyor, hurrey!

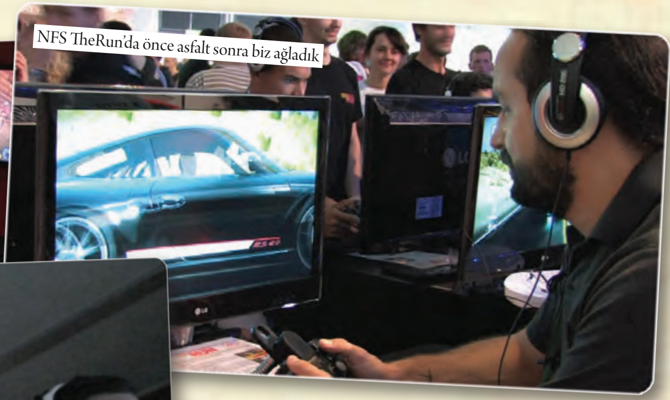
GAMESCOM'U BİZİMLE YAŞAYIN

Biz her sene Gamescom'u adım adım gezip elden geldiğince bütün oyunları oynuyoruz. Ama bir yandan da istiyoruz ki tüm Oyungezer okurları bu heyecanı bizimle birlikte yaşayabilsin. Bu yüzden bu sene Oyungezer ekibi toplam altı saatin üzerinde, kırktan fazla HD video çekti. Bu işlerde profesyonel olmasak da maksat gezdiğimiz gördüğümüz her şeyi sizinle paylaşmak. Videoların üç saatlik kısmını DVD'ye sığdırdık, sığmayan kısımları da OyungezerOnline'dan veya www.youtube.com/oyungezer adresinden izleyebilirsiniz. Hâlâ video işlemeye devam ediyoruz, muhtemelen Eylül sonuna kadar yenilerini yüklüyor olacağız.

DVD'de neler var?


İlk gün sonunda yaptığımız sohbetimiz


Tuğbek Diablo III oynamaya doyamıyor


NFS TheRun'da önce asfalt sonra biz ağladık


İşte Gamescom'un en iyi oyunu


Modern Warfare 3'de co-op keyfi







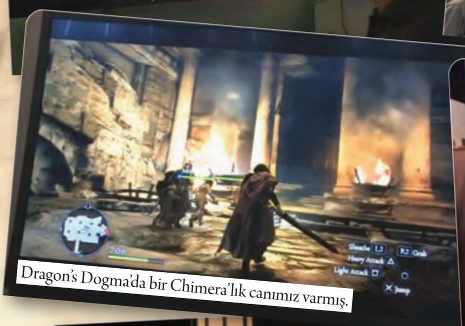

Gamescom'u adım adım, salon salon sizin için gezdik

YouTube'da sizi bekleyenler


A.C. Revalations'da canımıza okudular


Asura's Wrath öyle deli ki şaştık kaldık


Battlefield 3 ve mest alemlerinde gezinen Tuğbek


Dragon's Dogma'da bir Chimera'lık canımız varmış.


Oynadık, tescilledik bu sene de oyumuz FIFA'ya.


Kemerlerinizi takın Forza 4 Forza çok sağlam geliyor


İşte SH Downpour ve korkudan bittiğimiz an.


Faruk SW Kinect'le nasıl coştu inanamazsınız.


Her gün fuar kapanışında sohbet ettik.

The Oyun Times

BATTLEFIELD 3

SON DÜZLÜĞE GİRERKEN, EA SAVAŞI KIZIŞTIRIYOR



Tuğbek Ölek, Köln
Ali Sezgin, Ankara

E3'de oynamıştım ilk defa ve daha ilk saniyelerinden gönlümü çalmıştı. Yıllardır tatmin edilemeyen FPS keskinliği arayışımın doyduğunu, çatışmanın damarlarımda aktığını hissetmiştim. E3'ten beri o kadar çok konuştum ki bu oyun hakkında, Gamescom'a giderken Oyungezer ekibinin aklında bir soru vardı hep: "BF3 oynayacağız değil mi"? Çocuklar pasaportları aldınız di mi? BF3 oynicaz mı? Boarding'i kaybetmeyin aman. BF3 oynicaz di mi? Yahu şu Duty Free'ye bir bakaydık! Niye, BF3 mü var? Ben o zaman Almanya'nın kızları güzeldir bekarları boş bırakmamak lazım diye düşünüyordum, günlerim milleti BF3 standından uzak tutmakla geçti. Hele bir koyversek dört kişi Köln'e kadar gidip beş gün durmadan BF3 oynardık, sonra da 36 sayfa BF3 yazmak zorunda kalırdık.

Ama nasıl suçlayabilirsiniz ki bizi, EA bu sene fuara resmen BF3 şovu yapmaya gelmişti. Öyle bir stand yapmışlar ki yer gök Battlefield. Hiç üşenmeyip eski bir savaş jetini bile getirip koymuşlardı standın orta yerine. EA'in basına özel standında ayrı, halka açık standında ayrı dönüyordu BF3 maçları. PlayStation'da yeni detayları açıklanan co-op modu oynanıyordu. Ama PC'de… PC için kocaman bir oda ayırmışlar, içine 64 tane oyun canavarı koymuşlar, sabahtan akşama 64 kişilik maçlar dönüyor. Can dayanır mı, yürek dayanır mı buna? DVD'de 6. Salon videomuzda bu dev standı görebilirsiniz. Youtube kanalımızda ve OGZ Online'da ise beni BF3 oynarken izleyebilirsiniz.

BF'DE BİRLİKTE KO-OPMAK

Nerden başlayalım? Evet yeni co-op modu. Henüz oyunun tek kişilik bölümleri hakkında, Andy McNab tarafından yazılanlar, başta yayınlanmış bir iki video ve DICE'ın süper olacağını söylemesi dışında çok bir şey bilmiyoruz. Ancak aynı haritaları kullanacak olan co-op modu oynanabiliyordu fuarda. Oyunda birbirinden farklı bir dolu co-op görevi olacak gibi, DICE araçların dahil olduğu co-op görevlerinden de bahsediyor. Fuarda oynanan görevde ise bir muhbiri kurtarıyorduk. Görev iki bölümden oluşuyor, ilkinde iki kişi muhbirin evine girip buradaki düşmanları temizleyerek adamımızı dışarıda bekleyen Humvee'lere götürmeye çalışıyoruz. Eğer sessizce ilerler ve kameralara yakalanmazsanız işi tertemiz bitirebiliyorsunuz. Ama bir kere alarmlar çaldı mı sizi bekleyen düşmanlara karşı daha ateşli bir çatışmaya giriyorsunuz.

Adamımızı dışarı çıkarmayı başarırsak, yapmamız gereken Humvee kafilesine eşlik edip onlar için yolu temizlemek. Burada siz iki kişi yayan, geriye kalan herkes araçlarda. Açıkçası araçların da düşman temizlemek konusunda çok faydası olmuyor. Bu görevin iki aşamalı yapısı gibi Battle-





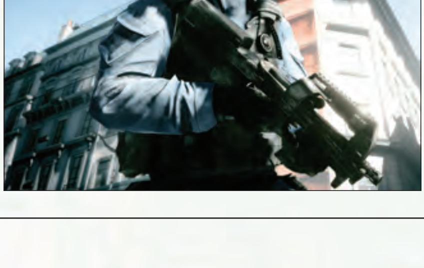
field 3'ün geneli de uzun ve aşamalı ilerleyen haritalardan oluşuyor. E3'te çok oyunculu oynayıp yazdığım Paris haritasını hatırlarsınız, o harita da üç aşamalıydı.

Co-op modu ilginç olsa da benim için PC'lerde 64 kişi oynadığımız Caspian Border haritası yanında çok fazla bir şey ifade etmiyordu açıkçası. Bir odaya sıkışmış 64 kişi oynanan maçlar nefes kesiciydi. Zaten bu haritadaki maçlardan alınmış görüntülerle hazırlanmış videonun EA Basın Konferansı'nın son bombası olarak gösterilmesi de salondaki herkesi coşturmuştu. BF3'ü yakından takip edenler mutlaka izlemişlerdir.

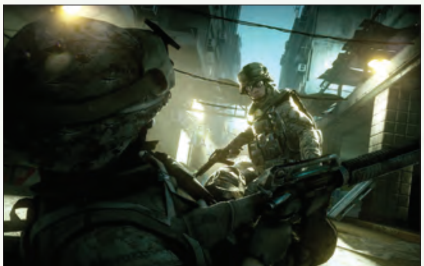
Çok oyunculu bir maçta 64 kişi olunca sürekli düşmanla yüz yüze geldiğiniz, kalabalık bir ortam bekliyorsunuz. Ama Caspian Border öylesine büyük bir harita ki hiçbir zaman 3-4 düşmandan fazlasıyla karşılaşmadım aynı anda. Kendi üssümden çıktığımda açıkçası ne tarafa gideceğimi şaşırdım. Çok uzaktaki bir kontrol noktası için feci bir çatışma yaşanıyordu, uzaktan gelen patlama sesleri, gökyüzüne dağılan mermiler, çatışmanın tepesinde dört dönen helikopter ve jetler "Aman yarabbim orada feci birşeyler oluyor" dedirtiyordu. Ama öylesine uzaktaydı ki ben en yakın bayrağı ele geçirmeyi tercih ettim. Ama beni tatsız bir sürpriz bekliyordu orada. Sunucuda bir bug mı vardı yoksa DICE demoyu öyle mi hazırlamıştı bilmiyorum ama kontrol noktaları ele geçirilemediği gibi ana üs dışında bir yerden başlayamıyordunuz oyuna.

HAZAR'IN KIYISINDA

Caspian Border oldukça tanıdık bir BF3 haritası aslında. Geniş alanlar, dağlar, tepeler, ormanlarla alıştığımız türden bir Battlefield deneyimi. Alan geniş olunca araçları kullanmak için de rahat alanlar ortaya çıkıyor elbette. Ben tüm beceriksizliğimle bir helikopter ve bir jet denemesi yaptım. İkisinin sonu da hızla gelen hüsran oldu.

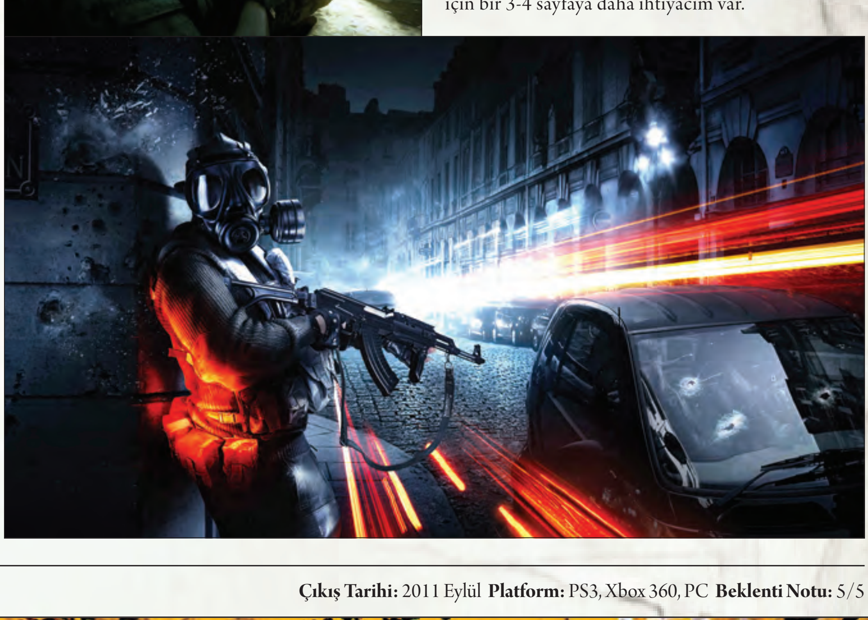


Kara askeriyim sonuçta, tank ve jip dışında araçları beceremiyorum. Ama oyunda tank kullanırken fazlasıyla zevk aldım. Burada mekanikler çok değişmemiş, önceki oyunlardan araçlara aşinaysanız zorluk çekmeyeceksiniz. Tek garipsediğim, sol tıkla tank topunu kullanırken sağ tıkta makineli tüfek yerine gece görüşü olmasıydı. Bu yüzden yanınızda tareti kullanan biri yoksa piyadelerle baş etmesi daha zor. Bizzat deneme şansım olmadı ama DICE araçlarda bazı yenilikler de geliştirmiş. Mesela araçlar modifiye edilebilecek, çatışmaya ve kendi tarzınıza göre ikincil silahınızı, aracınızın özelliklerini değiştirebileceksiniz. Belki tankın ikinci özelliğini makineli tüfek seçmek de mümkündür. Ayrıca askerler gibi araçlar da zaman içinde iyileşiyor. Ama bu sadece hafifi hasar aldıysanız geçerli. Eğer belli bir miktarın üzerinde hasar alırsanız kendini iyileştirme yok, sadece mühendisler tamir edebiliyor o aracı.



Harita bu denli büyük olunca en büyük derdiniz araçsız kalmak tabii ki. Bir defasında üsten öylesine çıktım ortalıkta araç göremeyince, uzun bir koşu sonrası pişman olup geri döndüm. Bir de ben oynarken bir bug'a daha rastladım, tank ile belli bir noktaya gelince tankınız kayboluyordu. İlkinde ağır şok oldu tabii tankla ilerlerken kendini bir anda yol ortasında dımdızlak bulmak. Ama aynı şey ikinci kez yaşanınca emin oldum bug olduğuna. Oyunun betasına sayılı günler kala bizi endişelendiren şeyler bunlar.

E3'te ben *BF3*'ü Sinan da *Bioshock Infinite*'i fuarın oyunu seçmişti hatırlarsanız. Bu sefer öyle bir seçim, tartışma falan hiç yaşanmadı. Ekipçe açık ara en dağıldığımız oyun oldu BF3. Elbette fuarın atmosferinde ve karşılıklı duran standlarında bir MW3 Vs. BF3 havası da vardı. Ama açıkçası BF3 öyle sardı herkesi, o denli şov yaptı ki MW3'ün pabucunu dama attı. Evet o denli iyi bu oyun, hatta anlattığımdan bile daha iyi. Eğer Battlefield 2 oynamadıysanız ve BF deneyimizin daha çok Bad Company oyunlarına dayanıyorsa BF3'ten alacağınız zevki şu an kestirmeniz zor olmalı. Ancak BF2'yi oynamış olanlar o zamanki deneyimi alıp birkaç katını hayal etsinler. Şu ana kadar oynadığım iki çok oyunculu haritasına dayanarak diyebilirim ki BF2'de olup da BF3'te eksikliğini hissettiğim tek bir şey bile yok. Ama fazlasını sorarsanız, onu anlatmak için bir 3-4 sayfaya daha ihtiyacım var.



Çıkış Tarihi: 2011 Eylül **Platform:** PS3, Xbox 360, PC **Beklenti Notu:** 5/5



O, ARTIK YENİLMEZ DEĞİL -UMUT YANIK

TOMB RAIDER™

ŞU TEPEDEKİ İPTEN SALLANSAM uçurumun karşı kenarına tutunabilir miyim? Odayı basan dört nöbetçiyi toplam kaç kurşunda indirebilirim? Sular altındaki bir yeraltı mağarasının duvarında keşfettiğim bu çatlaktan geçmek istesem göğüslerim sığar mı acaba?... Öhöm. Bu gibi yüzlerce soru geçmiştir zihninizden, Tomb Raider'ı serüvenden serüvene koştururken. Peki şunu sormak hiç gelmiş midir içinizden: Gerçekte kimdir Lara Croft?

Sevgili oyungezerler, işte bu soruya etraflı bir cevap almak üzereyiz, çünkü önümüzde TR serisinin daha önceki hiçbir macerasıyla bağıntısı olmayan, bizi Lara Croft karakterinin kökenlerine ulaştıracak farklı bir yolculuk var. *Batman Begins* filminin ilk üçte birlik kısmını hatırlar mısınız? Yarasa adamın karakteri mini mini parçalara ayrılınca zaafları, savunmasız yanları nasıl da ortaya çıkmıştı? Yenilmez bir süper kahraman nasıl bir anda bağ kurulabilir, insani bir hal almıştı? İşte Crystal Dynamics, hazırladığı yeni macerada Lara ile bizler arasında bu tür bir duygusal bağ kurmayı amaçlıyor. Karakterimizi inanılır olmaktan uzaklaştıran süper kahraman etiketini söküyor ve daha önce onda hiçbirimizin görmemiş olduğu insani yönleri öne çıkarıyor. Bu yüzden de temel yapıtaşlarını tanımlarken ekibin bugün Lara'yı Tomb Raider yapan her şeyi sorgulaması gerekiyor. Oyun hamurunu baştan şekillendirmek üzere, Lara hepimizin bildiği fenomen haline gelmeden önceki zamanlara, uzun yıllar öncesine gitmemiz gerekiyor.

BURAYA BİR FLASHBACK EFEKTİ LÜTFEN

Üniversiteden yeni mezun olmuş Lara 21 yaşında, ikoncan olma hayalleriyle yanıp tutuşan bir kızdır. Mezar baskını nedir, eşek cennetine giden en kısa yol 110 kilogramlık bir düşmana nasıl tarif edilir gibi her genç kadının sahip olması gereken pratik bilgilerden henüz yoksundur. Rutin yaşamdan ve televizyonda izdivaç programları seyretmekten gün gelir sıkılır. Hem hayat deneyimi kazanmak hem de Japonya açıklarındaki kayıp hazinelerin izini sürmek hevesiyle kendini Endurance isimli gemiye atar. Fakat Pasifik'te Endurance'ın yakasına yapışan amansız fırtına gemiyi ortadan kâğıt gibi ikiye kesince Lara ile geminin kaptanı Conrad Roth gizemli bir adaya düşerler. Ve bütün hikâye de bu "Survivor" adasında vuku bulur.

ŞCR / Crystal Dynamics

92'de ekrana gözlerini açan Dynamics, oyun geliştiriciliğin yanında bir süre yayıncılık da yaptı. 2009'dan beri Square Enix'in yan kuruluşu olarak görev yapan Amerikalı firma, Gex ve Legacy of Kain serileri ile tanınsa da asıl patlamasını 2006 yapımı Tomb Raider: Legend ile gerçekleştirdi. Legend, aynı zamanda bütün TR serisinin en hızlı satış yapan (2,6 milyon adet) oyunu olarak "efsane"leşti. Firma, 2009 senesinde 55 çalışanını işten çıkarıp tüm gücünü TR serisi üzerine odakladı.

Pandemonium (1996)
Pandemonium, her birinde ayrı bir karakter seçebildiğimiz 18 bölümüyle eğlenceli bir platform oyunuydu. "2.5 boyutlu" (üç boyutlu bir dünya üzerinde kıvrılıp bükülen iki boyutlu düzlem) olarak adlandırılan bir oynanış tarzına sahipti. Oyun tutunca bir sonraki yıl 2. bölümü yayınlandı.

Legacy of Kain: Defiance (2003)
Tıpkı Tomb Raider gibi başarılı bir seri olan Legacy of Kain'in beşinci ve son halkası Defiance oldu. Legacy'nin daha önceki bölümlerinde biriken soru işaretlerinin çoğuna ünlemli cevaplar ürettiği için Defiance'ın senaryosu övgü topladı, fakat tekrar eden oynanış ve garip kamera açıları yüzünden yoğun eleştiri aldı.

The Tomb Raider Trilogy (2011)
Trilogy, üç adet (Legend, Anniversary, Underworld) ikinci nesil Tomb Raider oyununun tek bir blu-ray disk üzerinde toplandığı özel bir paketti. Legend ve Anniversary bölümlerinin HD olarak yeniden işlenmiş PS2 sürümlerinin yanında, PS Home'da kullanılmak üzere Lara Croft ve Viking Thrall avatarları gibi ufak hediyeler de sunuyordu.



Sırttaki yay, eldeki tırmanma baltası, koldaki bandaj ve yüzdeki ifade her şeyi anlatıyor.

Hikâyenin ilk birkaç saatini anlatan E3 demosunda görüyoruz ki Lara Croft artık yenilmez değil. Ölümsüz hiç değil. Ve kendisi de bunun farkında... Demonun başında üzerine düştüğü tahta kazığın açtığı yaranın acısıyla gösterimin sonuna kadar vücudunun sol yanını tutması da bu yüzden. Lara'nın yeni gerçekliğini pekiştirmek için yapımcılar onu kanlı ve acılı biçimlerde öldürmekten hiç çekinmiyorlar. Onun bu defa dokunulmaz olmadığı fikrini üzerine basa basa yamyassı hale getirmiş durumdalar.

Demonun görselliği *TR: Underworld*'den ziyade *Uncharted*'ı andırıyor. Ekrandaki mağara ortamında birbirine karışmış çamur, küf ve çürüme... Lara'nın yüzündeki kir, ter ve kan... İlk dakikaların görsel tasviri serinin önceki oyunlarında hiç olmadığı kadar tehditkâr. Bu kızcağız daha demoda bu kadar eziyete katlanıyorsa asıl oyunda başına geleceklerin dünya çapında bir feminist devrim yaratabileceğine inanıyorum.

SOLDAN SAĞA DÖRT HARF

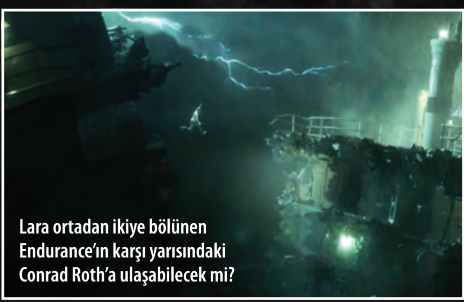
Tanıtım videosunun bir başka boyutu ise bulmacalar. Eski bölümlerdeki gibi kocaman kayalarla Boulderdash oynamak bu defa sorunları çözmeye yetmiyor. Yeni oyunda suyun kaldırma kuvveti, ateşe dair fizik kuralları, rüzgâr ve sürtünme prensipleri gibi birçok etkeni hesaba katmak durumundayız. Bu tür bulmacaları daha rahat çözebilmek için "hayatta kalma içgüdümüze" başvurabiliyoruz. "Instinct" isimli bu modda, etrafımızda etkileşime girebileceğimiz her obje parlak çizgilerle vurgulanıp dikkatimize sunuluyor. Demodaki bulmacada bu objeleri manipüle edip -biraz da deneme yanılma yoluyla- suda yüzen patlayıcı varillerle ateş arasında engelsiz bir çizgi oluşturmaya çalışıyoruz (buradaki mantık *Half-Life 2* ve *Portal*'ın bulmacalarından esintiler taşıyor). Bu modun püf noktası ise sadece Lara kıpırdamadan durduğunda kullanılabilir olması. Düşmanlarımızın (fragmandaki yüzü boyalı yerliler gibi) bizi pek de rahat bırakmayacağı yeterince aşikâr iken, bir de üzerinde uzun süre durduğumuz zaman ufalanacak zeminler gibi oyun dünyası öğeleri de devreye girdiğinde



E3 demosunun sonunda bu adaya düşen ilk kazazedenin kendimiz olmadığı anlıyoruz.

Lara'dan çok kendi sezgilerimize güvenmemiz gerekebilir.

Demomuzun ilk kısmı dev bir gemi mezarlığında son buluyor ve Lara Croft'un nasıl olup da Tomb Raider haline geldiğinin hikâyesi tam da burada başlıyor. İkinci kısım ise Lara'nın fiziksel yeteneklerini ve bunların modern oyuncu kitlesine göre nasıl güncellendiğini gözler önüne seriyor. Lara'nın akrobatik kabiliyeti serinin önceki bölümlerine göre çok daha dinamik bir sistem üzerine oturtulmuş. Hatırlarsanız eski oyunlarda biz açımızı ayarlayıp sıçrayışımızı yapıyorduk ve oyun motoru ya başarılı ya da başarısız olduğumuza karar veriyordu; bu iki sonucun bir ortası yoktu. Yeni Tomb Raider'da ise atlayışı gerçekleştirdikten sonra yönümüzü havada değiştirebileceğiz ve Lara bir şekilde eğilip bükülerek hedefi kenarından bile olsa yakalayabilecek. Bu, oyun kontrolörüne iletilen atlayış hissi açısından parlak bir haber. Böylece akrobasiye yaklaşımın geleneksel TR çizgisi yerine *Assassin's Creed* tarzına yaklaştığını söyleyebiliriz.



Lara ortadan ikiye bölünen Endurance'ın karşı yarısındaki Conrad Roth'a ulaşabilecek mi?



Oyunun ilk bulmacasını çözebilmek için Instinct modunu kullanmanız gerekebilir.

SİNEMATİK GERÇEKLİK

Hareket özgürlüğü iyi güzel, fakat terazinin diğer kefesinde insan vücudunun ve yerçekiminin kısıtlamalarını görmezden gelemeyiz. Aradaki hassas dengeyi tutturduğunu iddia eden Crystal Dynamics, tüm oyunu inandırıcı ve gerçekçi bir fizik yapı üzerine kuracağı vaadinde bulunuyor.

Artırılan fiziksel gerçeklik ve modernize edilmiş oyun mekanikleri detaylı bir duygusal deneyim ortamı yaratılmasına destek veriyor. Örneğin Lara'nın hareketlerine duygu katabilmek amacıyla 20 katmanlı bir animasyon uygulanmış; yürürken yarasını tutması, yüzünü acıyla buruşturması, yaralı bacağını sürümesi... Lara ile oyuncu arasında empatiden beslenen bir bağ kurmaya yönelik "sinematik" bir vizyon geliştirilmiş. Bu vizyonun hayata geçirilmesi adına film endüstrisinden profesyonel bir görüntü yönetmeni görevlendirilmiş ve duyguyu aktarma, karakterler arasındaki ilişkileri ekranın ötesine iletme gibi alanlarda tam başarı hedeflenmiş. Oyun kamerasını adeta ikincil bir karakter gibi ele aldıklarını söylüyorlar;



Tahta bir kazığın üzerine düşmek Lara'nın keyfini biraz kaçırmışa benziyor.



Kahramanımızın dünyanın dört bucağında peşini bırakmayacak makûs talihiyle ilk kez yüzleştiği o an.



LARA KENDİSİNE SALDIRAN BİR KURDU METAL BİR KAZIKLA ÖLDÜRDÜĞÜNDE PİŞMANLIK DOLU BİR TONLA "ÜZGÜNÜM" DİYOR, "YA SEN, YA BEN".

bunu birinci sınıf seslendirme ve gelişmiş bir hareket yakalama teknolojisi ile birleştirip böylece oyunun ara videolarında adeta sinema hissi elde etmeyi planlıyorlar.

Kullanılan dar kamera açıları, Lara'nın hareket ederken çektiği acı ve seslendirmesindeki ikna edicilik kahramanımızın hayatta kalma mücadelesine vurgu yapıyor. Seslendirme demişken, tanıtım videosu boyunca Lara Croft'un inleyip durmasını abartılı bulanlar çoğunlukta... Sharapova'nın servis çığlıklarından bile mana çıkarabilen tipler ise durumdan pek şikâyetçi görünmüyor, hatta ön sipariş için şimdiden kuyruğa girmiş durumdalar!

Dört yılla en uzun süre Lara Croft'u seslendirme rekorunu elinde bulunduran Keeley Hawes görev süresi boyunca SSK primlerini günü gününe ödemiş olacak ki emekliliğe hak kazanıyor ve yerine Aralık 2010'daki seçmelerde beğenilen fakat ismi halen bize bahşedilmemiş olan daha genç bir ses aktrisi geçiyor. Yeni TR için aksiyondan ziyade karakter güdümlü yaklaşım temel alındığından, seçilen sanatçının üst seviye dramatik yeteneğe sahip olduğunun altı çiziliyor.

ELVEDA ANGELINA

Lara'nın görüntüsü de en az sesi kadar değişiyor yeni Tomb Raider'da. Kahramanımızın yeni görünümü hakkındaki ilk izlenim onun -haydi savunmasız demeyelim- daha zedelenebilir oluşu... Hazırcevap haller, iğneli yorumlar ve o küçük dağları ben yarattım edasıyla birlikte, vücudun 120-60-90 ölçüsündeki (meta)fizik boyutları da tarihe kavuşuyor yeni oyunda. Bedenin orantısallığı elden geçirilmiş ve ortaya daha narin, ideal olmasa da çekici vücut ölçüleri çıkarılmış. Lara'nın yeni kırılgan yapısını vurgulamak üzere, macerası boyunca aldığı geçici ve kalıcı tüm yaralar bedeni üzerinde hayatta kalma savaşının nişaneleri olarak sergilenecek. Yüz hatları konusunda ise zorlandıklarını itiraf ediyor yapımcılar. Dizayn aşamasında hem serinin hayranlarının yabancılık duymayacağı, hem de daha genç ve daha doğal bir Bayan Croft siması yaratmaya çalışmışlar. Hikâyenin hayatta kalma ana temasına vurgu yapmak amacıyla saçların dağınık olmasını tercih etmişler.

Kıyafetler için kolsuz bluz, kargo pantolon ve botlar seçilmiş. Giyim kuşama bilerek basit yaklaşan yapım ekibi bunların Lara'nın macerası için doğal ve pratik seçimler olacağında karar kılmış. Macera ilerledikçe giysilerimizin yıpranması, ayrıca yolculuğumuzda toplayacağımız tüm silah ve teçhizatların da üzerimizde sergilenmesi uygun görülmüş. Böylece Lara'nın kişisel ve fiziksel gelişimine oyuncunun da eşlik etmesi düşünülmüş.

Dış görünüşün yanında savaş alanında da yapımcılar geçmişin adetlerinden kopmayı başarmışlar. Düşmana kilitlenme rafa kalkmış, onun yerine modern, dinamik bir serbest hedefleme sistemi tasarlamışlar. Oyunun genelinde olduğu gibi hayatta kalma içgüdüsü üzerine odaklanan bir dövüş sistemi kurgulanmış; Lara kendisine saldıran bir kurdu metal bir kazıkla öldürdüğünde muzaffer bir eda yerine adeta pişmanlık dolu bir tonla "Üzgünüm" diyor, "ya sen, ya ben".



Nell McAndrew (1998)



Lara Weller (1999)



Lucy Clarkson (2000)



Jill de Jong (2002)



Karima Adebibe (2006)

TOMB RAIDER MODEL AJANSI GURURLA SUNAR

Günümüze kadar Lara Croft'u portre etmek için birçok Tomb Raider oyununda profesyonel modeller görev aldı. İlk oyunun 10. yıldönümünde (Tomb Raider: Anniversary yayınlandıktan hemen sonra), 2007'ye kadarki tüm oyunlarda görev almış modeller bir fotoğraf seansı için bir araya getirildi.
Oyunu popüler kültüre iyice kazıyan iki sinema filmindeki başrol oyuncusu Angelina Jolie kadar tanınmasalar da bir saygı duruşunu hak ettikleri kesin.
(Bu arada bence Lara Croft karakteri için en uygun seçim, hem ismi hem de duruşuyla Lara Weller.)



Bir mezar avcısından daha tehlikeli ne olabilir? Beş mezar avcısı!

KENDİN PİŞİR, KENDİN YE

Savaşmaktan bahsediyoruz ama oyunun başında ne bir silahımız, ne işe yarar bir eşyamız, ne suyumuz ne de yiyeceğimiz olacak. Adada armut olsa bile ağzımıza düşmesi için pişmesini beklemek gibi bir lüksümüz yok; arayıp bulmamız gerekecek. Lara macerası boyunca kısıtlı sayıda işe yarar malzeme bulabilecek fakat bulduklarını yaratıcı biçimlerde değerlendirip birden fazla amaç için kullanabilecek.

Adanın başta kilitli kalan bazı bölgelerine girebilmek için ya gerekli teçhizatı edinmemiz ya da Lara'nın belli bazı fiziksel yetilere kavuşmasını beklememiz gerekecek. Bu beceriler bir Yetenek Havuzu sistemi üzerinden seçilip kullanılabilecek. Lara ada yolculuğu boyunca sık sık kuracağı kamplarda yolda bulmuş olduğu eşyaları birleştirip yeni malzemeler üretebilecek, yeteneklerini geliştirebilecek, ya da daha önceden kamp yapmış olduğu noktalara bir hızlı seyahat sistemi vasıtasıyla ulaşabilecek.

Oyun ortamını açık bir dünya olarak tanımlamamız mümkün olmasa da, yapım ekibi adada gördüğümüz her yerin ulaşılabilir olacağını, böylece oyuncuya bir serbestlik hissi verilip keşif dürtüsünün canlı tutulacağını söylüyor. Bu bağlamda oyun bize sık sık seçimler sunacak; karşılaştığımız bir engeli aşmanın birden fazla yolu olabilecek. Crystal Dynamics yine de haddini aşmıyor ve Tomb Raider'dan bir Deus Ex: Human Revolution gibi "kendi tarzınla oyna" derecesinde özgürlük beklenmemesi gerektiğini ifade ediyor.

SONU LOST'A BENZEMESİN

Belki adanın gizleri yüzünden, belki de Lara'nın Kate'e fazlaca benzemesi yüzünden Tomb Raider'ın bu yeni sürümü buram buram Lost çağrışımı kokuyor. Lara'nın hayatta kalma mücadelesinin 127 Saat filminden de izler taşıdığını söyleyebilirim. Bu benzerliklere rağmen, TR için henüz haritada işaretlenmemiş açık (ve büyük ihtimalle fırtınalı) denizlere doğru cesur yeni bir yön tayin edildiği kesin... Bu yolculuk Lara için olduğu kadar 15 yıllık miras için de riskli bir deneme, ve fazlasıyla macera vaat ediyor.

Şu ana kadar gördüklerimiz nispeten başlangıç aşamasındaki bir yapım için fazlasıyla "cilalı" duruyor. Daha bu aşamada bunları elde edebilmek (ve şimdiden 10 oyun ve 2 film ile katılaşmış kile taze şekil verebilmek) için Dynamics takımı günde 12 saatlik mesaiden oluşan hayli zorlu bir süreçten geçiyor.

Yeni oyun motoru Crystal Engine'in ilk kez sahne alacağı Tomb Raider'ın 2012 sonbaharında piyasaya çıkması bekleniyor. Bu da toplamda yaklaşık 4 yıllık bir geliştirme sürecine denk geliyor. Oyunun aktarmak istediği duygular kadar olgunlaşması ve TR serisinin ilk M sınıfı (18+) oyunu olmayı hak edecek kadar yetişkin hale gelmesi için bu yeterli bir zaman dilimi sayılır. Bize ise beklemek ve sorularla başlayan yazımızı yine bir soruyla bitirmek kalıyor: Lara Croft'un bile dokunulmazlığı düştüğüne göre sıra milletvekillerimize gelir mi acaba?

LARA CROFT VE EVRİM TEORİSİ

96 Britanya doğumlu dişi arkeologumuz Lara Croft bugün bir oyundan çok daha fazlasını, kökleri medyanın her ortamını sarmış dev bir fikri mülkü ifade ediyor. Tomb Raider ikonu hepimizin aşina olduğu video oyunlarının ötesinde, çizgi romanlardan filmlere ve eğlence parkı etkinliklerine kadar geniş bir yelpazeye yayılıyor.





Biz burada Lara Croft'un video oyunları alanındaki evrimine göz atacağız... 9 bölümlük TR serisinin ilk 6 oyunu Core Design, son 3 oyunu ise Crystal Dynamics tarafından geliştirildi. Oyunların tümünün yayıncısı (şu an Square Enix bünyesinde yer alan) Eidos oldu. Toplamda 35 milyon adeti aşan satış rakamları ile Tomb Raider, oyun dünyasının en fazla hâsılat getiren serilerinden biri haline geldi. 2006 yılında Guinness Rekorlar Kitabı, Bayan Croft'u video oyunlarında tüm zamanların en başarılı dişi kahramanı ilan ederek efsaneyi tescilledi.



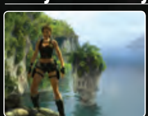
Tomb Raider'ın mobil veya spin-off türündeki uyarlamaları haricinde ana serisi şu oyunlardan oluşuyor:





Kaptan Conrad Roth'un kaderi de Lara Croft'unkinden aydınlık sayılmaz.

Kimyamız tutuyor mu?



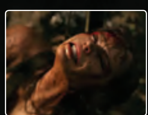
Ada

+



Anı

+



Acı

=



KISACA

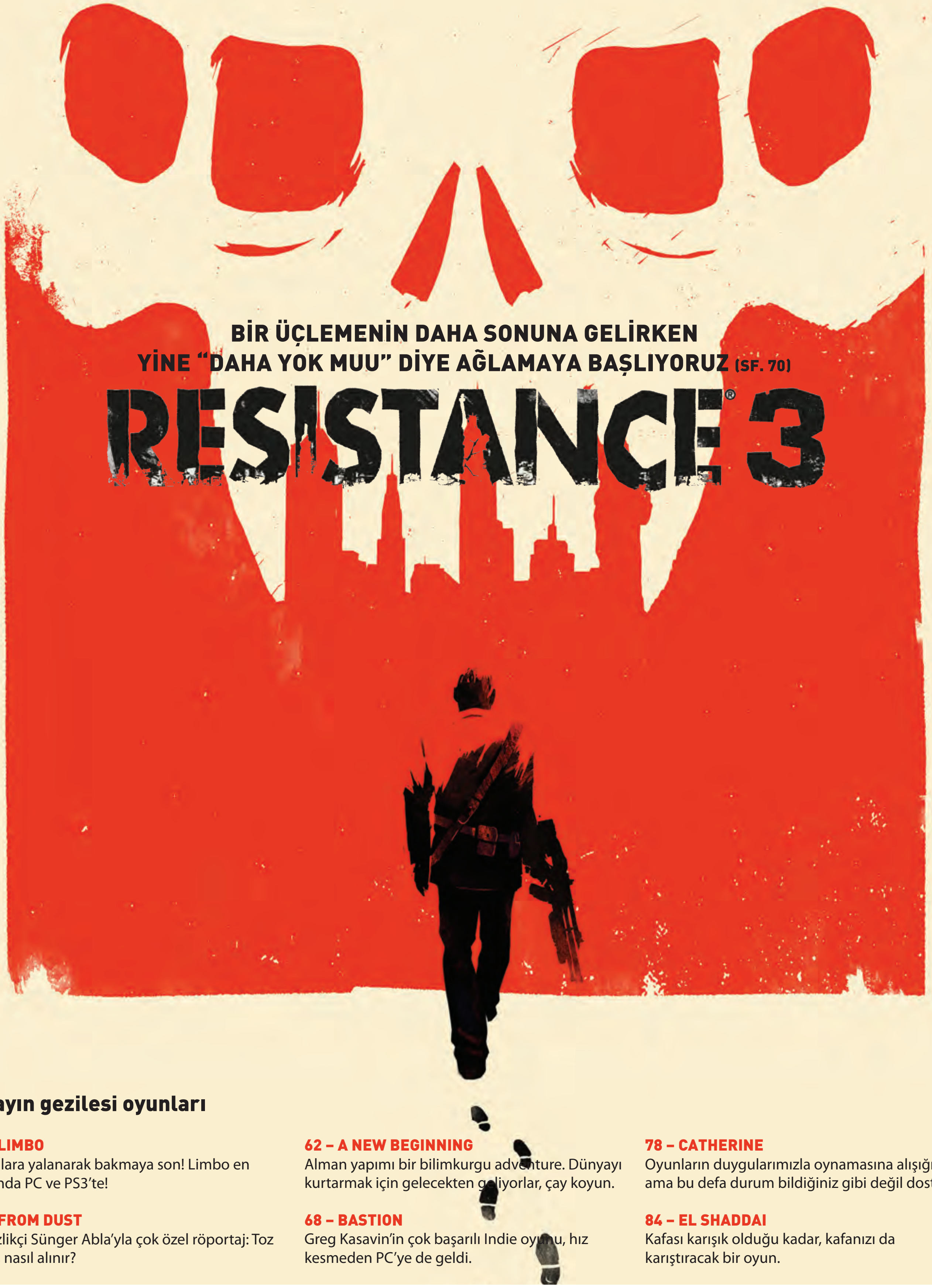
Tür: Aksiyon / Macera
Yayıncı: Square Enix
Çıkış Tarihi: Sonbahar 2012
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: www.tombraider.com


Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:
eskisayi.oyungezer.com.tr

inceleme

BİR ÜÇLEMENİN DAHA SONUNA GELİRKEN YİNE "DAHA YOK MUU" DİYE AĞLAMAYA BAŞLIYORUZ (SF. 70)

RESISTANCE® 3



bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki yeni karne sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. İnceleme sonucunda donanım bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **117. sayfaya** davet ediyoruz.

YA ÖLÜMDEN SONRA YAŞAM YOKSA? -C. SERPİL ULUTÜRK

LIMBO

HER YAZIYA BAŞLARKEN yaptığım gibi Limbo'nun incelemesine girişirken de kahvemi alayım, bir de müzik açayım diyorum. Kahve tamam da, müzikte sıkıntı var, ne dinlenir bu yazının yanında bilemiyorum. İçimi sızlatan şarkılardan mı seçsem, neşeli görünenlerden mi, kendini kaybetmiş katman katman melodiler mi iyi gider Limbo'ya, yoksa derin bir uçurumun yankısı gibi olanlar mı? Bilmem. Zaten bu sayfalara ne yazacağımı da pek bilmiyorum. Öyle garip bir şeyle baş başayım. Evirip çeviriyorum.

Zeki bir oyun Limbo. Heyecanlı, sürükleyen bir oyun. Takıntıları var, zorluyor, insanın içini kaldırıyor, bazen heyecandan yerinizden zıplatacak kadar çocuk ruhlu, bazen yalvartacak kadar kadın, bazen de umutsuzluğa düşüren, "bu çukurdan hiç çıkamayacağım" dedirten bir uyuz. Bir sürü şey söyleyen ve söyleten bir oyun bu. İşin güzel yanı da, bunu çok az malzemeyle yapıyor olması. Bir çift pırıl pırıl gözden ibaret bir oğlan çocuğu, sürekli ilerlemekten başka detayı olmayan bir hikâye, Ctrl ve yön tuşlarıyla sınırlı bir oynanış, sadece grinin tonlarıyla tanımlanmış grafikler, bir de çıplak ayak sesleri. Kendini anlatmanın en güzel yollarından birini kullanıyor Limbo; anlama işini size bırakıyor.

SEN SUS GÖZLERİN KONUŞSUN

Oyunun başında sessizliği yadırgıyor insan önce, karanlık da ruhunuza basıyor biraz. "Kim ki bu çocuk" diyorsunuz, derdinin ne olduğunu, nereye gitmeye çalıştığını, ne çeşit düşmanlar beklemeniz gerektiğini falan bilmek istiyorsunuz. Ama tek öğrendiğiniz avcunuzun tadı oluyor. Çünkü Limbo size bunları göstererek sıradanlaşmayı kabul edecek türden değil. Siluetten ibaret çocuk, ormanda açıyor gözlerini ve koşmaya başlıyor. Alabildiğine ıssız bir orman burası, neredeyse güneş tarafından bile terk edilmiş. Bir yerlerden süzülüp gelen bir ışık var ama onun bile kaynağı net değil. Gündüz müdür, gece midir, Dünya mıdır, Mars mıdır… Yok, neyse ki o kadar da kopmuş değiliz, oyunun ismi sayesinde buranın "Limbo" olduğunu tahmin ediyoruz hiç değilse, anlamından emin olamasak da…

Başta "tehlike" sadece bir sezi olarak giriyor kanınıza, buranın hiç de tekin bir yer olmadığını sadece hissediyorsunuz, sebebini sorsam söyleyemezsiniz. Nitekim ortada ne bir canavar var, ne sizi takip eden bir gölge… Her şey çok normal gidiyor; hoplayıp zıplamanız gereken birkaç ağaç dalı, itip çekmeniz gereken birkaç kutu, ucunda sallanarak karşıya atladığınız ipler ve bilumum platform oyunu öğesi. Tedirgin olacak ne var ki bunda? Ben de bilmiyorum. Ama tedirgin oluyorum. Bulduğum boş sandala atlayıp nehri geçerken hiç de iyi bir yere gitmediğimin farkındayım. Bana bir pislik yapacaksın Limbo, o kadarından eminim.

Aslında bir gerilim oyununda olması gerekenden daha azılı bir düşmana rastlamayacaksınız Limbo'da, hatta belki de çok az düşman olması garip gelecek. Ama çok öleceksiniz. Hem de yani tırnağınızla tahtayı çizerken çıkan ses içinizi nasıl kıyıyorsa, Limbo'daki bazı ölüm anları da işte öyle içinizi kıyacak. Çocuk karakteriniz bir testere tarafından tam ortadan ikiye ayrılırken hiç kan görmeyeceksiniz ama bu bir şey değiştirmiyor, doğru sembollerle ifade edilen her eserde olduğu gibi Limbo'da da bire on katarak algılıyor insan birçok anı. Size bir şeyler hissettirebilmek için durmaksızın gözünüze, kulağınıza saldıran, elindeki en gürültülü sesleri ve en parlak renkleri üstünüze salan bir sürü yapımdan farklı olarak sadece çeşitli işaretler veriyor oyun, ama öyle doğru kodlanmışlar ki, zaten sizin kafanız onları alıp kendi korkularıyla, rahatsızlıklarıyla birleştiriyor. Diğer türlüsüne alışmış olanlar için ortaya çıkan şey belki sadece fena halde kasvetli bir oyun oluyor ki Limbo'nun görsel yönetmeni Arnt Jensen'ın pek de umrunda olduğunu sanmıyorum bunun. Zira bütün oyunculara hitap etmek gibi bir derdi varmış gibi hissettiren hiçbir sahneye rastlamıyorum bu oyunda.

MERABAAA, YİNE ÖLDÜM

Az önce "çok öleceksiniz" demiştim. Bunu biraz açmalıyım. Bir platform oyunu kılığında dolaşsa da aynı şeyleri yapıp durduğunuz, yapısını çözdükten sonra devamını getirebildiğiniz bir oyun değil Limbo. Ne yaparsanız başınıza ne gelir, pek de

EN GÜZEL YERİ

"Yapılacak her şeyi yaptım, daha ne olabilir ki, yok kesin bug var, geçemiyorum" diye dakikalarca tıkandıktan sonra birden kafanızda o ışığın yanması, o bulmacanın çözülmesi, içinizin rahatlaması, hayatın bayram olması... Limbo'nun en güzel yeri tam çözüme bakmadan bitirmesi.



Hadi bakalım... Bir ağaç, bir de sen. Nasıl geçeceksin? Yok yok, kesin bug var...

Limbo'nun tek ziyaretçisi biz değiliz ama diğer ziyaretçilerle iletişim kurmak için biraz geç kalmış olabiliriz.



bilemiyorsunuz. Çünkü yaptıklarınız ve sonuçları gayet mantıklı sebep-sonuç ilişkileriyle açıklansa da oyunun kurduğu tuzakları önceden görmeniz genellikle mümkün olmuyor. Birazdan geçeceğiniz patikada sizi bir pislik beklediğini biliyorsunuz ama onun ne olduğunu ve nasıl bir önlem almak gerektiğini anlamak için en azından bir kez ölmeyi de göze almanız gerekiyor. Yani tamam, elektrik kaçıran bir yüzeye zıpladığınızda kavrulup gideceğinizi tahmin etmek için dört yıldır Limbo oynuyor olmanıza gerek yok tabii ki ama aynı anda hem elektrikten kaçmak, hem birkaç platform üzerinde doğru zamanlamayla zıplamak, sonra da aşağı koşup sallanan ipi tam vaktinde yakalamak söz konusu olunca "ben hele bir öleyim, ona göre bakarız" demekten başka şansınız kalmıyor. Ve bazı bulmacalarda çözümü bulmuş olsanız dahi defalarca ölerek sinirlerinizi telef edeceğinizi de baştan söyleyeyim. Siz hep aynı tempoda hareket etseniz bile, zamanlama faktörü nedeniyle bazen çok yavaş kaldığınız için, bazen de fazla aceleci davranarak sonunuzu hazırlıyorsunuz. Ama işte dakikalarca uğraştıktan sonra o lanet bölümü geçmenin zevki yok mu... Hepsine değiyor, ömrünüzden giden o birkaç saate acımıyorsunuz.

Üç dört saatlik oyun süresi içine çeşit çeşit bulmaca ve mekanik yerleştirmiş Playdead ekibi. Bunların bazıları az önce de bahsettiğim gibi kutular, ipler, yuvarlanan taşlar gibi basit platform öğeleriyle kurulmuş. Kocaman çarklar arasında ilerlemeye çalışmak gibi bazı bulmacalar, daha çok sizin becerilerinizi sınayan türden. Ama benim en beğendiklerim yerçekimsiz ortamda bir şeyler başarmaya çalıştığımız, hafiften *Portal* havası da estiren daha karmaşık bulmacalar oldu. Bu bölümlerde ölme riski pek yok ama kudurma riski bayağı yüksek. Küçücük bir ipucu olarak çevredeki kutulara gözünüz gibi bakmanızı önereyim, onlar sadece birer tahta çerçeve değil, onlar sizin Companion Cube'larınız. Orada olmalarının bir sebebi var, unutmayın.

ORAYA GİTME DEMEDİM Mİ ÇOCUĞUM?

Bir de karakterimizin biz ne dersek diyelim kafasının dikine hareket ettiği bölümler var. Mesela az ilerde tepemize düşmek için bekleyen koca bir külçe olmasına rağmen bizim oğlan dosdoğru o yöne ilerlemeye karar veriyor, elimizden gelen tek şey çocuk oraya varmadan bir şeyler düşünmek, önüne engel falan çıkarıp



İşte tepesine yapıştığı anda karakterimizi leylaya çeviren, kendinden geçiren minik solucan böyle bir şey.

zaman kazanmak, bu arada külçenin hangi şartlarda düşmeyeceğini öğrenmeye çalışmak... Ve tüm bunları birleştirerek gidip çat diye ölmek (evet, en az bir kez öleceksiniz demiştim, bir dahakine artık). Kontrolü kaybettiğimiz bu bölümler, çocuğumuzun kafasına beyaz, parlak bir solucanın musallat olması şeklinde gösteriliyor Limbo'da. İtiraf edeyim, oyundaki metafor bolluğu içinde en çok bunun ifade ettiklerine takıldım ben. İsteyen o parlak solucanı sadece oyunun mekaniklerinden biri olarak da görebilir tabii ki ama benim için, bile isteye saçmaladığımız ve bir taraflarımızı yamultmadan kendimize gelemediğimiz dönemlerimizi simgeliyor. Bir duygu ya da düşünceye kapılıp gittiğimiz, zihnimizin bulandığı... Tamam, uzatmıyorum.

Bunca laftan sonra Limbo'yla ilgili tek sorunun tekrar oynamak için oyunun bize pek az sebep vermesi olduğunu söyleyebilirim. İkinci kez oynarken ıskaladığınız achievement'ları toplamak dışında yapacak yeni bir şeyiniz olmuyor. Gerçi ben çok beğendiğim birkaç bölümü açıp açıp tekrardan oynadım ama bunun çok da zevkli bir tekrar olduğunu söyleyemem. Ha ama bir arkadaşınızı oyunun başına oturtup baştan sona oynatmak ve onun kuruyup kalmasını izlemek eğlenceli bir şey (Ozan üzerinde test ettim). O da bittikten sonra, Limbo silmeye kıyamadığınız ama sanırım pek nadiren baştan oynayacağınız bir güzellik olarak kalacak, size yaşattığı güzel anların anıtı niyetine masaüstünüzdeki kısayol ikonu bir süre daha orada duracak.

Bastion > Limbo > Braid



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Zeki bulmacalar ✔ Tarzı gerçekten şaşırtıcı, iyi anlamda
- ✔ Görsel bütünlük ✔ Zihin açıyor
- ✖ Ayıp olacak ama biraz daha müzik iyi giderdi
- ✖ Oyun çok kısa, DLC yapsınlar (e bu da ayıp oldu)

→ **Tür:** Bulmaca - Platform → **Yapım:** Playdead Studios → **Dağıtım:** Playdead / - → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** Steam (10$) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** limbo.wikia.com



Daha önce bir örümcek tarafından hiç takip edilmemiştim, mümkünse bir daha da istemiyorum.

LIMBO NEYDİ?

Limbo'nun kelime anlamı konusunda ciddi bir kafa karışıklığı var. Öncelikle hayır, Limbo Cennet ve Cehennem arasındaki o bölgenin adı değil, o tepeye Araf deniyor. Ama Limbo da ona yakın bir yerde, Cehennem'e girdikten sonra hemen ilk kata inince. İncil'e göre Limbo, Hz. İsa'dan önce yaşamış insanların ve henüz vaftiz edilemeden ölmüş çocukların ölümden sonra gittiği yer. Hıristiyanlıkta, İsa'nın yeniden dünyaya geldiği zaman Limbo'ya inip bu insanlar arasından Cennet'i hak edenleri vaftiz edeceğine ve yanına alacağına inanılıyor.

SON KARAR

Kriter	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Soldaki kriterlerden sadece "Atmosfer"i dert edinen, standartlar dışı bir şaheser.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

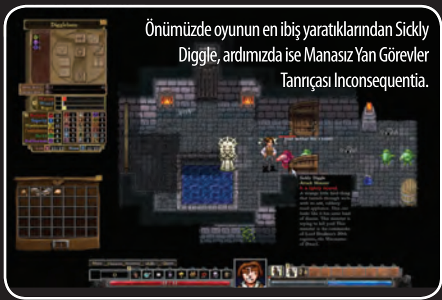




Sakınnnn!



Oyunun başındaki 7 puanımızı dağıtacağımız 36 ilginç yetenek.



Önümüzde oyunun en ibiş yaratıklarından Sickly Diggle, ardımızda ise Manasız Yan Görevler Tanrıçası Inconsequentia.



TEBRİKLER, ÖLDÜNÜZ! – UMUT YANIK

Dungeons of Dredmor

“NE DE GÜZEL ÖLDÜNÜZ!” deyip sizi kutlayan bir oyun oynadınız mı daha önce? Bazen sinirle ekran başından ayrılıp bir köşede usulca ağlama ihtiyacı hissettiğiniz oldu mu hiç? Yine de her rage quit'in sonunda “belki bu sefer başarırım” umuduyla aynı sadist oyuna geri döndünüz mü? Bu sorulara cevabınız hayırsa karşınızda sizin için bir ilk duruyor. Eşikten adımınızı atın bakalım, bir yere değecek mi?

DREDMOR KÜLTÜR TURU

Dredmor Zindanları'na hoş geldiniz. Ben rehberiniz Zebani. Lütfen bastığınız yere dikkat etmeyiniz.

Zindanımızda her kat rastgele oluşturulmuş birbirine bağlı odalardan meydana gelmektedir. Bu mega labirent tıka basa düşman, tuzak ve ganimet kaynamakta olup tesislerimizde maalesef havalandırma sistemi bulunmamaktadır. Göreviniz, girişi yaptığınız en üst kattan savaşa dövüşe gittikçe zorlaşan alt katlara inmek ve yerin on kat dibindeki baş pasaklı Lord Dredmor'u güzelce çitilemektir. Uzun zaman önce sizin gibi tırt kahramanlar tarafından toprağın derinliklerine hapsedilen karanlık lordumuz yüzyıllar sonra uyanmış ve daha da fenası yatağının ters tarafından kalkmıştır.

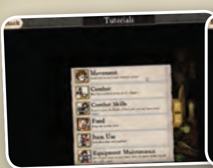
Kulağa klişe gibi gelse de hikâyemizden şikâyetçi değiliz. Bilakis, zindanımızın karanlık ve rutubetli köşelerinde arkadaşlarımızla toplaşıp klasik RYO temalarıyla dalga geçmeye bayılırız biz. Burada dolaşırken -tabii hayatta kalabilirseniz- *Dwarf Fortress* gibi “roguelike” oyunların yanı sıra *Portal*, *Quake*, hatta eski efsane *Golden Axe*'e yapılmış yığınla gönderme çıkacak karşınıza. İlk bakışta gözünüze yaldızlı gelmeyebiliriz, umurumuzda da değildir bu. Bilenler bilir (ve bunların pek azı hâlâ sağdır); ilginç ve kendimize özgü bir kişiliğimiz, tuhaf bir cazibemiz olduğu söylenir hep. Öyle ki yaptığımız zekice bir espriye gülmeye başladıktan saniyeler sonra katiliniz olan ucubik yaratığa küfür yağdırırken bulabilirsiniz kendinizi. Şimdi açacağınız ilk kapının arkasına asit tuzağı kurmak üzere huzurlarınızdan ayrılıyor ve mikrofonu anlatıcıya bırakıyorum. Söz sende Umut…

TEŞEKKÜRLER ZEBANİ

Evet sevgili oyungezerler, öğrenmesi kolay fakat uzmanlaşması zor türden bir oyun var karşımızda... Yapısı basit gibi görünse de detay seviyesi hayli yüksek olan bu macera daha ilk adımdan sabırlı ve dikkatli bir strateji kurgulamayı gerektiriyor. Sahip olduğunuz kaynakları (çantanızdaki bir yiyecek ya da sınırlı kullanıma sahip bir sihirli asa gibi) doğru yerde doğru zamanda kullanacak sezgisel olgunluğa erişene kadar oyun sizi bir hayli hırpalıyor. Sadece 10 kata sahip bir zindanın bu kadar uzun oynanış süresine sahip olmasının başlıca sebeplerinden biri de işte roguelike türüne özgü bu zorluk seviyesi.

En ufak ihmaliniz, size klavyenizi yedirecek kadar hazin ve beklenmedik bir sona mal olabilir. Özellikle yüksek zorluk seviyesi ve kalıcı ölümü ayna anda seçerseniz canavar korteji eşliğinde doyumsuz Tahtalıköy seyahatleri sizleri bekliyor demektir. Yok, gözüm korkmadı mı diyorsunuz? İlk açtığınız kapının ardında sabahtan beri yarım ekmek kaşarla duran ve sizi görür görmez yemek önlüğünü bağlayan kamyon dolusu aç yaratıkla karşılaştığınızda tekrar görüşelim.

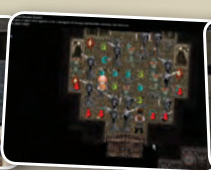
BİR DREDMOR FOTOROMANI



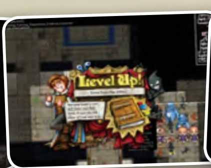
Önce interaktif oyun rehberini bir güzel okudum.



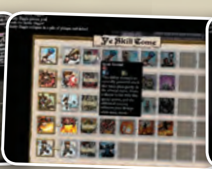
Sonra kendime bir ad belirleyip (“Vakkas the Blood-drinker” çok asil bence) maceraya atıldım.



Bazen istemediğim ortamlarda kendimi kapana kısılmış hissettiğim oldu ama üstesinden geldim.



Ve deneyim kazanıp seviyeler atladıkça kuvvetlendim.



Yeteneklerimi geliştirip yeni ufuklara yelken açtım.



Fakat her kapının ardı güvenli değildi maalesef.

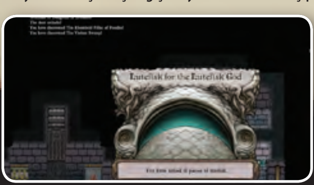


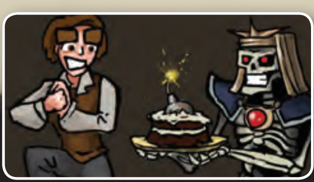
Bugün en çok şalgam gibi savaştığımı ve pos bıyıklı bir ruh tarafından öldürüldüğümü iddia eden mezar taşıma içerliyorum.

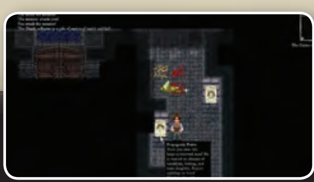
OYUNUN MİZAH BOYUTU

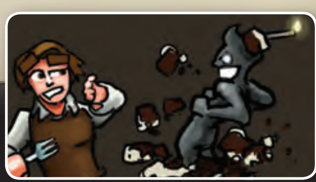
Dredmor'un, hem hikâyesi hem de espriler açısından RYO klişeleriyle kafa bulan bir yapısı ve özgün bir anlatım dili var. Oyun içinden bu konudaki bazı örnekleri sizler için derlemeye çalıştık:

> Oyunda bumerangdan beyzbol topuna binbir çeşit menzilli "silah" kullanabiliyorsunuz.
> Ayaklarınız için başlangıç seviyesi bir zırh olarak Şıpıdık Sandalet alabiliyorsunuz.
> Oyunun rastgele isim üretmesi Kokuşmuş Pofuduk Terlik Mağarası gibi komik (ve tuhaf) oda isimlerine yol açıyor.
> Birçok duvarda zindan sakinlerini fırça kaşlı bir adama (bu sizsiniz!) karşı uyaran propaganda posterlerine rastlıyorsunuz.
> Manasız Yan Görevler Tanrıçası'na tapınıp gerçekten saçma sapan görevler alabiliyorsunuz.
> Lutefisk Tanrı'sına adak adayabiliyorsunuz (Lutefisk de nedir derseniz özellikle İskandinav ülkelerinde hayli sevilen bir tür balık yemeği diyebilirim).
> Kritik vuruş ve karşı saldırı yeteneğinizi belirleyen Caddishness (Terbiyesizlik) gibi özgün karakter özellikleriniz var.
> Yaratıcı crafting reçeteleri ile imalatta sınır tanımıyorsunuz. Örneğin kova ile çelik külçeyi birleştirip şövalye miğferi üretebiliyorsunuz!









BABANI DA SEVMEZDİM

Düşmanlarınız aç oldukları kadar ahlaksız da! Babanıza bile hakaret saydırmaktan geri kalmıyorlar diyeyim, siz anlayın. Bu densizlere ağızlarının payını sıra tabanlı bir savaş ve hareket sistemi üzerinden veriyorsunuz. Canavar tepeleyip görev bitirdikçe atlanan birkaç seviye ve özellikle crafting (zanaat) konusunda geliştireceğiniz uzmanlık sayesinde oyun kısa sürede bağımlılık yaratıyor. Zanaatkârlıkta uzmanlaşmak önemli çünkü oyundaki en iyi malzemeler sandıklarda bulduklarınız değil kendi el emeğinizle ürettikleriniz oluyor. Düşmanlarınızı avlamak için imal ettiğiniz tuzakların ekrandaki işleyişini izleyip Erol Taş kahkahaları atmak gibisi yok!

Diğer yandan, oyunda oldukça fazla çeşitte hammadde var ve neyin tam olarak ne işe yaradığı konusunda kitaplıklardan topladığımız reçeteler dışında herhangi bir kılavuza rastlamadım. Bu yüzden bir dolu deneme yanılma gerektiren crafting mekaniğinin aslında biraz ilkel kalmış olduğu söylenebilir. Özellikle yetenek ve envanter yönetimi gibi alanlarda arayüzün vasatı aşamadığını da kabul etmemiz gerek. Bir başka eleştiriyi oyunun kararsız yapısına yöneltebiliriz; Dredmor çok fazla değişkene bağlı olduğundan perdenin arkası yeterince karmaşıkken üstüne bir de rastlantısallık eklenince oyun çoğu zaman ucu başı kestirilemez (hatta bazen dengesiz) bir hal alabiliyor. Neredeyse her şeyin "rastgele" olması durumunun olumlu yanı ise tekrar oynanabilirliği desteklemesi; bulabileceğiniz çok sayıda eşya, deneyebileceğiniz çok sayıda yetenek var.

Tuzakları fark edebilmek, vampirlik, bazı silah veya büyü türlerinde uzmanlık gibi 36 farklı yetenekten istediklerimize dağıtabilmemiz için Dredmor yolun başında cebimize 7 puan koyuyor. Başta seçtiğimiz yedi yeteneğin her birinin seviyesini, karakterimiz deneyim kazandıkça geliştirebiliyoruz.

Oyunumuzda sınıf seçimi yok. Bunun yerine, seçtiğimiz yeteneklerle karakterimizi savaşçı, büyücü, rogue üçlüsünün arasında istediğimiz yere konuşlandırıyoruz. Yeteneklerimizin yanında altı adet de ana karakter özelliğimiz var. Bu özelliklerden örneğin bir savaşçı, kendini kas yapmaya adarken (burliness) bir büyücü kavrama kabiliyeti (savvy) üzerine yoğunlaşabiliyor. Bu tarz seçim özgürlükleri oyuna hatırı sayılır bir derinlik katıyor ve onu benzerlerinden ayrıştırıyor.

16-BIT ESTETİK

Oyunu benzerlerinden ayıran bir diğer konu da grafikler... Dredmor'un görsel tarzı, göze hitap etme konusunda, türün ASCII grafikler içeren klasiklerine göre çok daha başarılı. Yine de sonuçta karşımızda nostaljik grafikler, retro havası veren pikseller duruyor. *Ultima VII* gibi eski ekol RYO'ları andıran oyun dünyası, tepeden baktığımız kare planlı bir harita üzerinde hayat buluyor.

Her şey grafik değildir diyenlerdenseniz bu bağımsız yapımı sizin de çok başarılı bulacağınızdan eminim. Üstelik Dredmor, istediği maddi karşılığa göre çok fazla oyun sunuyor. Bu türün diğer örneklerine nazaran hayli kullanıcı dostu olması da cabası. Zorluk seviyesi ve kalıcı ölüm konusunda oyuncuya tercih şansı veren ve bu sayede roguelike türüne ilk kez adım atacak oyuncular için cazip bir seçim olan Dredmor, bence türün duayenleri için de biçilmiş kaftan. Janrın duvarlarını yıkamasa da birçok yönüne (crafting gibi) farklı çehreler katmayı başarabilen bu eğlenceli yapımı her oyungezere gözüm kapalı tavsiye ediyor ve müsaadenizle şu köşedeki manivelayı çekip karşımda açılan kapıdan geçi… AGH! Tebrikler, öldüm.

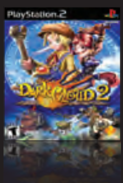


Uh! Yanlış partiye geldim sanırım!

NE İYİ NE KÖTÜ?

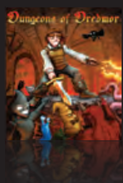
✔ Sağlam roguelike aksiyon ✔ Eğlenceli yetenek sistemi ✔ Türe özgün ve nükteli yaklaşım ✔ Tekrar oynanabilirlik ✔ Zorluk seviyesini oyuncuya bırakması ✖ Arayüzün bazı kısımlarının kullanışsız oluşu ✖ Yüksek zorluk seviyesinde insanı hayata küstürmesi

Dark Cloud 2



>

Dungeons of Dredmor



>

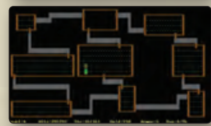
Hellgate: London



ROGUELIKE NEDİR?

Bir oyun türü olarak "roguelike", kökenlerini 1980 yapımı *Rogue* isimli oyundan alır. Bir dönemin FPS oyunları nasıl ki aksiyon türünde "Doom-gibin" ekolü oluşturduysa, Rogue-gibin oyunlar da RYO türünün önemli bir akımını temsil eder. Bu tarz oyunların karakteristik özelliklerini şöyle sıralayabiliriz:







> Oyun motoru tekrar oynanabilirlik için rastgele zindanlar yaratır.
> Ölüm kalıcıdır; oyunu kaydedebilirsiniz ama ölürseniz geri yükleyemezsiniz.
>Savaş sıra tabanlıdır.
> Köyler, kasabalar, oyun evreni hakkında sayfalar dolusu arka planlar ve ara videolar yoktur.
>Eski moda canavar tepeleme, büyü üstüne büyü patlatma, maymuncukla kilit açma boldur.

Dredmor'a başlamadan önce pratikte tam olarak neye benzediği konusunda fikir sahibi olmak isterseniz türün Flash tabanlı örneklerini (*The Enchanted Cave* ve *Monsters' Den* gibi) deneyebilirsiniz.

→ **Tür:** RYO → **Yapım:** Gaslamp Games → **Dağıtım:** Gaslamp Games → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Steam (5$)
→ **Yaş Sınırı:** 13+ → **Dahası İçin:** www.dungeonsofdredmor.com

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Bu fiyata bu oyun kaçmaz! Dredmor: Zindanda kalite!

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



YABANCILAŞTIK BİZLER; KENDİMİZE VE DÜNYADAN YABANCILAŞTIK -EREN OKKA

From Dust

İNSANLIĞIN ON BİNLERCE yıllık hayatta kalma mücadelesi boyunca doğayı doğaüstü güçlerle açıklamaya çalışması hep ilgimi çekmiştir. Düşünsenize; bugün üzerinde yükseldiğimiz devlerin omzundan baktığımızda ancak birer masal olarak nitelendirebildiğimiz anlatılar, bir zamanlar yaşamış, düşünmüş ve sevmiş sayısız insanın sanrılarına göre bu dünyadaki var olma sebebimizmiş. Bir kısmı daha mütevazı davranıp doğayla uyum içinde yaşamakla yetinirken, bir kısmı da yeryüzündeki yolculuğuna bir anlam katabilmek için yüzünü yerden tanrılara çevirmiş. Birkaç akıllıysa aradan sıyrılıp kendini büsbütün tanrı ilan etmiş.

Bir oyun türü olarak tanrıcılık yirmi yıldan uzun bir geçmişe sahip olsa da, bu türe bağlı yapımların karşımıza ne denli seyrek çıktığını görünce şaşırıyor insan. Akla ilk gelen isim elbette ki *Populous*, hemen ardındansa *Black & White* ile *Dungeon Keeper* geliyor. Hepsinin de altında aynı insanın, Peter Molyneux'nün imzası var. Tarihin başlangıcından beri binlerce farklı tanrıya tapınmışken oyunlarda bu kadar azıyla nasıl yetinebildiğimizi anlayabilmiş değilim. Acaba bir tanrı olmanın getirdiği ilahî sorumluluğu kaldıramıyor muyuz, yoksa tam yeni bir tanrıcılık oyunu yapacakken "tövbe estağfurullah" deyip vaz mı geçiyoruz diye düşünüyor insan.

TANRI VAR, TANRI VAR

Aslına bakarsanız hayır, tanrı yok. İnsanüstü güçlere sahip olmayı tanrılık konumu için yeterli kabul etsek bile From Dust'ın tanrısı beklenmedik bir doğaya sahip denilebilir. Nefes (The Breath) olarak adlandırılan yol gösterici mistik güç, insanlar tarafından müzikli bir ritüel eşliğinde çağrılıyor dünyaya. Her şeye kadir, zamandan ve mekândan soyutlanmış bir varlık değil bu ve onu ne şekilde algılayacağınız biraz da sizin yorumunuza kalmış.

Geçmişini ve atalarının kaderini öğrenmek için çabalayan bir kabilenin öyküsünü anlatıyor From Dust. Atalar (The Ancients) yaşadıkları yerler boyunca artlarında dev totemler bırakmış. Nefes olarak bize düşen, her biri genellikle bir ada veya takımadalardan oluşan bir düzine bölüm içerisinde kabileyi gözetmek ve bu totemler etrafında yeni yerleşimler kurmalarına yardımcı olmak. Bu amaçla en iyi bildiğimiz şeyi yapıyor, *nefes* alıp *nefes* veriyoruz.

From Dust'ın temel oyun mekaniği taşıyabildiğimiz kadar toprak, su veya lavı bir yerden alıp bir yere bırakmak üzerine kurulu. Setler çekiyor, çukurlar kazıyor, yer şekilleri üzerinde değişiklik yaparak insanlara yol göstermeye ve onları doğal afetlerden korumaya çalışıyoruz. İşin güzel yanı şu ki, tüm bunları nasıl yapacağınız size kalmış. Bir akarsuyun önüne set çekmektense kaynağına yakın bir yerden ona yeni bir yol açabilir ya da kaynağın üzerini tamamen örtebilirsiniz. Atalarınızdan yadigâr, totemler tarafından bahşedilen özel güçler de size yeni olanaklar sunuyor. Örneğin kabileyi bir adadan diğerine götürmek için aradaki bütün suyu buharlaştırabilir ya da bir süreliğine jöle kıvamına getirip Musa gibi ortadan ikiye yarabilirsiniz. Belirli noktalarda "boşa koysam dolmuyor, doluya koysam almıyor" durumuyla karşılaşsanız da daima yeni çözümler üretmek mümkün.

Tüm bu uğraş görsel anlamda da hayli tatmin edici. Toprak, bıraktığınız yerde etrafa düzgünce dağılıyor, lav katılaşıp kayaya dönüşüyor, yerleşim merkezlerinden etrafa bitki örtüsü yayılıyor... Doğa kendisiyle daima etkileşim halinde ve yer şekillerinin değişim ve devinimini izlemek keyif verici. Lakin oturup doğanın eşsiz güzelliğini seyredeceğiniz bir oyun değil, onunla mücadele edeceğiniz bir oyun From Dust. Tsunami, yanar-

"Nefes olmadan, kendimize insan diyebilir miyiz?"



Oyunda konuşulan dil bir Doğu Afrika dili olan Svahili ile Malezya ve Singapur gibi ülkelerde konuşulan Malay dilinin karışımı.



Repel Water ilmini öğrenen köyler kendini su baskınlarına ve hatta tsunamilere karşı koruyabiliyor.



dağ patlaması, yangın ve sel gibi felaketlere karşı devamlı zamana karşı yarışıyorsunuz ve elbet çaresiz kaldığınız anlar da oluyor. Hayatı veren de, alan da doğanın ta kendisi.

HATASIZ KUL YOK

Yok ne yazık ki, ve From Dust bu konuda biraz dertli.

BAŞKA DÜNYALARIN İNSANI

Fransız oyun tasarımcısı Eric Chahi'yi ("Erik Çahi" olarak okunuyor) 1991 yılında neredeyse tamamını tek başına geliştirdiği *Another World* ile tanıdık. Amiga platformunun teknik sınırlarını zorlayarak platform oyunlarına getirdiği özgün yaklaşım ve sinematik tarz hem oyuncuların beğenisini kazanmış, hem de Fumito Ueda, Hideo Kojima ve Goichi Suda gibi çok sayıda yapımcıya esin kaynağı olmuştu. 1998'de *Heart of Darkness* üzerinde çalışan tasarımcılardan biriydi Chahi ve ardından ortadan kayboldu. Ta ki günün birinde aktif bir volkanın yakınlarında yürüyüş yaparken aklına yeni bir oyun fikri düşene kadar... İşte o oyun, karşınızda duruyor.



Canımı fazlasıyla sıktı bu dertler; adeta kalbim burkuldu. Hayal ettiğim oyunu arayan gözler zamanla toprağa doğru kaydı... Durun, en baştan anlatayım.

Oyunu Steam üzerinden aldık, güzel. Oynamak istediğimizde Steam önce Ubisoft tarafından sağlanan Uplay'i çalıştırıyor. Uplay'e hesabımızla giriş yapıyoruz veya hesabımız yoksa yeni bir tane yaratıyoruz. Bu aşamada e-posta adresinizin kullanımda olduğuna dair saçma bir hata almanız ya da sunuculara erişim sağlanamadığı için oyunu da açamamanız mümkün. Her ikisi de başıma geldi ve internette okuduğum kadarıyla yalnız değilmişim.

Nihayet oyunu açtık ama teknik aksaklıklar peşimizi bırakmıyor. Öncelikle gayet başarısız bir konsol uyarlaması olmuş From Dust. Grafik ayarlarının yerinde yeller esiyor ve kontroller -fare kullanımı ve kamera kontrolü- pek rahat değil. Kabile üyeleri üzerinde doğrudan kontrol sahibi olmadığımız için sıklıkla yapay zekânın yol bulma becerisine güvenmemiz gerekiyor ve bu güven de bazen boşa çıkıyor. Yaptıkları aptalca hareketleri oyunun bir hatası mı, yoksa insan doğası mı olarak değerlendirsem bilemedim. Bölüm aralarında hep aynı animasyonların gösterilmesi, ara sahnelerin atlanamaması ve altyazılarda nadiren de olsa göze çarpan yazım hatalarıyla oyunda bir özensizlik havası hâkim. Anlaşılan o ki yeterince test edilmeden piyasaya sürülmüş.

Hata sayılmaz ama bir sandbox modunun da eksikliğini hissettim doğrusu. Oyun bize rastgele bir harita oluştursa ya da bizim oluşturup içinde eğlenmemize izin verse çok şık olurdu. Neyse ki oyunun son bölümü bu eksikliği biraz olsun gideriyor. Bir de ana bölümleri tamamladıkça açılan ve her biri özel bir görev içeren otuz adet kısa challenge bölümü var ki bazılarının ana hikâyeden de keyifli olduğu söylenebilir.

SON NEFES

Alışkın olmadığımız türden, eşi benzeri görülmemiş ve oyun dünyasına adeta taze bir nefes üfleyen bir yapım From Dust. Az evvel değindiğim sorunlar da olmasa bir klasik olabilirmiş, ama bu haliyle de kalbimizi kazanmayı başarıyor. İçerik bakımından fazla zengin olmamakla birlikte sunduğu 8-10 saatlik oyun süresine göre fiyatı da gayet uygun. Fakat eğer satın almayı düşünüyorsanız, en azından doğru düzgün bir yama çıkana kadar beklemenizi öneririm. Çıkmazsa da kendinize bir iyilik yapın ve 15 dolarınızı From Dust yerine *Bastion*'dan yana kullanın gitsin.

VE TANRI DRM'İ YARATTI...

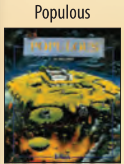
Çoklu oyuncu desteği dahi bulunmayan bir oyuna giriş yapabilmek için sürekli internet bağlantısına sahip olma gereksinimi tepemin tasını attırıyor doğrusu. İşin kötüsü önceden From Dust için böyle bir gereksinim bulunmadığını, oyunun yalnızca tek seferlik bir etkinleştirme gerektireceğini söyleyen Ubisoft, oyun yayınlandıktan sonra resmi forumlarından ilgili açıklamanın bulunduğu forum başlığını dahi uçurmaktan geri kalmayarak bizi aptal yerine koydu resmen. Neyse ki biraz geç de olsa ikinci bir U dönüşü daha yaptılar ve oyundan DRM'i kaldıracak bir yama üzerinde çalıştıklarını açıkladılar. Hiç yoktan iyidir tabii ama üzgünüm Ubisoft, olan oldu artık.





"Bu kadın köyler kurabilir, ilim öğrenebilir ve müzik çalabilir." Bir insan daha ne ister?

Populous



>

Black & White



>

From Dust



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Yeryüzünü şekillendirebilmek ✔ Sanatsal bütünlük
✖ Oynanabilirliği etkileyen teknik sorunlar ✖ Yapay zekâdaki bazı aksaklıklar
✖ Kopya koruma sistemi

→ **Tür:** Gerçek Zamanlı Strateji → **Yapım:** Ubisoft Montpellier → **Dağıtım:** Ubisoft / - → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Steam (15$)
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** fromdust.wikia.com

SON KARAR

Grafik	●●●●○
Hikâye	●●●○○
Atmosfer	●●●●○
Eğlence	●●●○○
İçerik Zenginliği	●●●○○
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	●●●○○

Benzersiz bir yapım, daha fazlasını hak eden.

7,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl



ADA YA DA ARZU -B. EMRE ÜLGEN

A New Beginning

EV SAHİPLERİ TATİLE gitti ya, sandıkları havalandırmak biz hizmetçilere kaldı "Gelinliğim safran sarısı, sandık lekesi" diye diye. Hoş sandık mandık (Emre'den usandık) diyorum ama *A New Beginning* içi geçmiş, köhne bir oyun değil. Ancak hikâyeyle, grafikle, sesle, müzikle izah edilemeyecek bir noksanı var; macera oyunlarının canevi olan o açıklanamaz, çekici hava yok bu oyunda. Alman yapımcı Daedalic Entertainment'ın diğer macera oyunlarında da (*Edna & Harvey, The Whispered World*) hissettiğim bu iz bırakamama, ruh yoksunluğu durumu *A New Beginning*'de de varolageldiğinden ben oynadığım sürece çok keyif almama -ve oyunun sürükleyici olay örgüsüne- rağmen oyunu kapattığım noktada unuttum. Tabii bunun *A New Beginning'le* değil de benim antikalığımla da bir ilgisi olabileceğini de belirtmeliyim, zira *Heavy Rain*'de bile böylesi "çok güzeldi ama neydi?" benzeri bir kaydedememe hali yaşamıştım (hem hafızan zayıf, hem de polemik yaratmaya çalışıyorsun, saksı).

SON GÜNLERDE HALİNİZİ

Ben, her oyunun beni *Downfall*, *Gemini Rue* gibi afallatmasını bekleme şımarıklığına düştüğümden vara yoğa söyleniyorum fakat herhalde oyunun hakkını teslim etmem gereken bir husus var: *A New Beginning*, küresel iklim değişikliğini konu edinen bir oyun. Fakat azıcık didaktik olmaya kalksa gayet bezdirici bir anlatıma sebep olabilecek böylesi bir konuyu, öğreticilik tuzağına düşmeden, hem de oyuncuyu devamlı merak içinde bırakacak denli ustaca bir kurguyla işliyor. Emekli bir bilim adamı olan Bent Svensson'un sıradan bir günüyle başlayan oyun, anlatım konusundaki iddiasını ilk dakikalarından itibaren belli etmeye başlıyor. Alelade bir tamire giriştiğimiz ilk bulmaca için etrafa bakınırken çok yerinde ve dozunda verilen detaylarla eski bir işkolik olan Bent'in, su yosunlarından alternatif bir enerji kaynağı elde etmek için kafayı çizdiğini, bu uğurda karısını kaybedip oğlunu kendinden uzaklaştırdığını, en nihayetinde el elde baş başta bir kulübede yaşamak durumunda kaldığını öğreniyoruz. Bu sırada evin bahçesine helikopterle, üniformalı bir kadın (Fay) iniyor ve gelecekten geldiğini, nükleer enerji yüzünden insanlığın sonunu getirecek felaketin ancak Bent'in çalışmasını bitirip, bu yeni enerji kaynağının kullanılmaya başlanmasıyla önlenebileceğini söylüyor (gel de şaşma). *A New Beginning*'in olay örgüsü, maharetini işte bu noktadan sonra gösteriyor; ilkin Fay'in, gelecekten bu zamana gelene kadar yaşadıklarının hikâyesini oynuyor, peşi sıra bu ikilinin neler yapacağını belirliyoruz. Zamanda ileri-geri sıçramalar yapan kurgu sayesinde *A New Beginning* hem dünyanın çoktan seçmeli ve her durumda birbirinden berbat sonlarını gördüğümüz için korkutucu, hem de Fay'in bi-

EN GÜZEL YERİ

A New Beginning'in en güzel yeri, karakterlerin hayatlarında en önemsedikleri şeyin dünya barışı şu bu değil, ikili ilişkilerindeki mutluluk olduğunu gösteren bölümler. Bu bakımdan Fay'in arkadaşlarıyla, Bent'in de oğlu Duve'yle konuştuğu kısımlar oyunun en akılda kalıcı ve efkarlı kısımları bana kalırsa.



Bu eprimiş dünyada yalnız biri kalabilecek.



Ben Svensson tüm huysuzluğuyla yeni bir güne başlıyor.

raz abartarak anlatmasına Bent'in yaptığı alaycı yorumlar sebebiyle canlı ve keyifli.

A New Beginning'in kurgusundan sonra en göze çarpan başarısı ise şüphesiz Fay ve Bent'in iletişimi ve farklı karakterlerinin aralarında yaratılan denge. Bent, dünyayı kurtarma sevdasından ağzının payını alıp yerine oturduğu için oyunun büyük bir bölümünde bezgin ve şüpheci. Dahası yaşadıklarından sonra şövalye olmaktan ziyade sadece mutlu olmayı arzu ediyor. Fay ise görevini tamamlamak uğruna her tuttuğunu koparan, hırslı bir kadın olduğundan hem birbirlerini dengeliyorlar, hem de iletişimleri geliştikçe birbirlerini değiştiriyorlar. Sadece Fay ve Bent değil oyundaki nerdeyse bütün karakterler, göze batmayacak şekilde fakat belirgin çizgilerle yaratılmış. Detayların, eşyaların, hatıraların gücünün farkında olan (çamaşır makinesinden lüks bir otel havlusunun çıktığı kısma dikkat) yazarların başarısı sayesinde Bent'in oğlu Duve, eski iş arkadaşı Lissa gibi oyunda çok kısa süre gözüken karakterler bile *A New Beginning*'in giderek tırmanan duygusal gerilimine çok şey katıyor. Karakterlerin inandırıcı ve empati kurulabilir olmasında ikili ilişkilerin çıkmazlarına gösterilen özen kadar klişelerden sakınılmasının da payı büyük. Hiçbir karakter basmakalıp bir tiplemeyi andırmıyor, oyunun sonunda Bent ile Fay öpüşmüyorlar (yaş farkı olan ilişkileri izleyince kendimi görmüş gibi olup fena oluyorum da), en mühimi de mizah sadece gülünç olayların geliştiği durumlarda ortaya çıkıyor (bunu yazarken geçen ay gelen "soytarılık yapmayın, adam olun" mesajlı okuyucu mektubu geldi aklıma, yazıya baştan başlasam yeri var).

Oyunun hikâye ve karakterlerinin bu denli muazzam konuşlandırılmış olmasını bozan en büyük kusuru ise dramatik anlardaki seslendirmeleri. *A New Beginning*'in genelinde seslendirmeler oldukça düzgün fakat ne zaman ki çok heyecanlı, trajik bir sahne geliyor, o an seslendirme sanatçıları nedense oynamak yerine metni okumaya başlıyorlar. Misal çığlık atacakları yerde basbayağı "Aaaa" diye bağırarak okudukları bir kısım dahi var oyunda (öyle ki, ortaokulda "Allahaısmarladık"ı yazıldığı gibi okuyarak rezil olmam geldi aklıma izlerken). En önemli sahnelerde ortaya çıkan bu durum, çizgi roman şeklinde hazırlanmış ara sahnelerin, *A New Beginning*'in şahane iki boyutlu oyun içi grafiklerinin kalitesini tutturamamasıyla birleşerek bu kilit sahnelerin ve dolayısıyla oyunun gerçekliğini örseliyor.
Neyse ki, bulmacalarda *A New Beginning*'in gerçekçiliği korunmuş ve nerdeyse hepsi, hem kullandığımız eşyalar, hem de çözümleri itibariyle çok zekice ve teklemeyen bir mantıkla tasarlanmış. En kolayı "orta" zorlukta olan bulmacalar akla yakın olmalarına rağmen çoğunun zorluğu ortalamanın o kadar üstünde ki, bir oda içinde, sınırlı eşyalarla çözmeniz gereken bulmacaların çözümleri bile aşikâr değil. Buna karşın, tastamam tutarlı olduklarından nicedir keyif alarak ilerlemeye çalıştığım nadir oyunlardan biri oldu *A New Beginning*. Kumarda kazanmak için ışıkları kullandığımız, istediğimiz bir videokaseti alabilmek için şekilden şekile girdiğimiz ve özellikle Duve'nin kimden telefon beklediğini bulmak için dedikodu odaklı akıl yürüttüğümüz bulmacaları çok ilginç bulduğumdan buraya da not düşmek istiyorum.

BEĞENMİYORUM GİDİŞİNİZİ

Birçok yönü bunca güzel ve muntazam olmasına karşın *A New Beginning*'in bende iz bırakmamasının, bıraktığım anda aklımdan çıkmasının bulabildiğim elle tutulur tek nedeni öykünün karanlık gidişatına rağmen kısmen ılımlı bir sonla bağlanıp gözümde tüm o özen gösterdiği inandırıcılığını yitirmesi oldu. Çünkü ben oyunun ismindeki gibi yeni bir başlangıca değil sürekliliğe inandığımdan "yaptım bir hata, haydi sil baştan" benzeri ümitkâr zırvalar yerine hatayı kabullenip elimde kalanları tutmaya çalışmanın doğru olduğunu düşünüyorum. Kaybım oyundaki gibi doğa da olsa, kırılmamış bir kalp de, masumiyet de, kaybettiğim haliyle bir daha elde edemeyeceğimi biliyorum zira. -Acımasız SON-

Gemini Rue > A New Beginning > The Whispered World



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Alışılmadık konu ✓ Kurgu ✓ Karakterler ✗ Seslendirmeler ✗ Ara sahneler


Fay şüphesiz göründüğü kadar alık bir kadın değil.



Dünyanın sonundan çok daha korkutucu bir felaket olarak; arkadaşlarımızı kaybetmek.

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Daedalic Entertainment → **Dağıtım:** LaceMamba Global/Daedalic Entertainment → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 32$

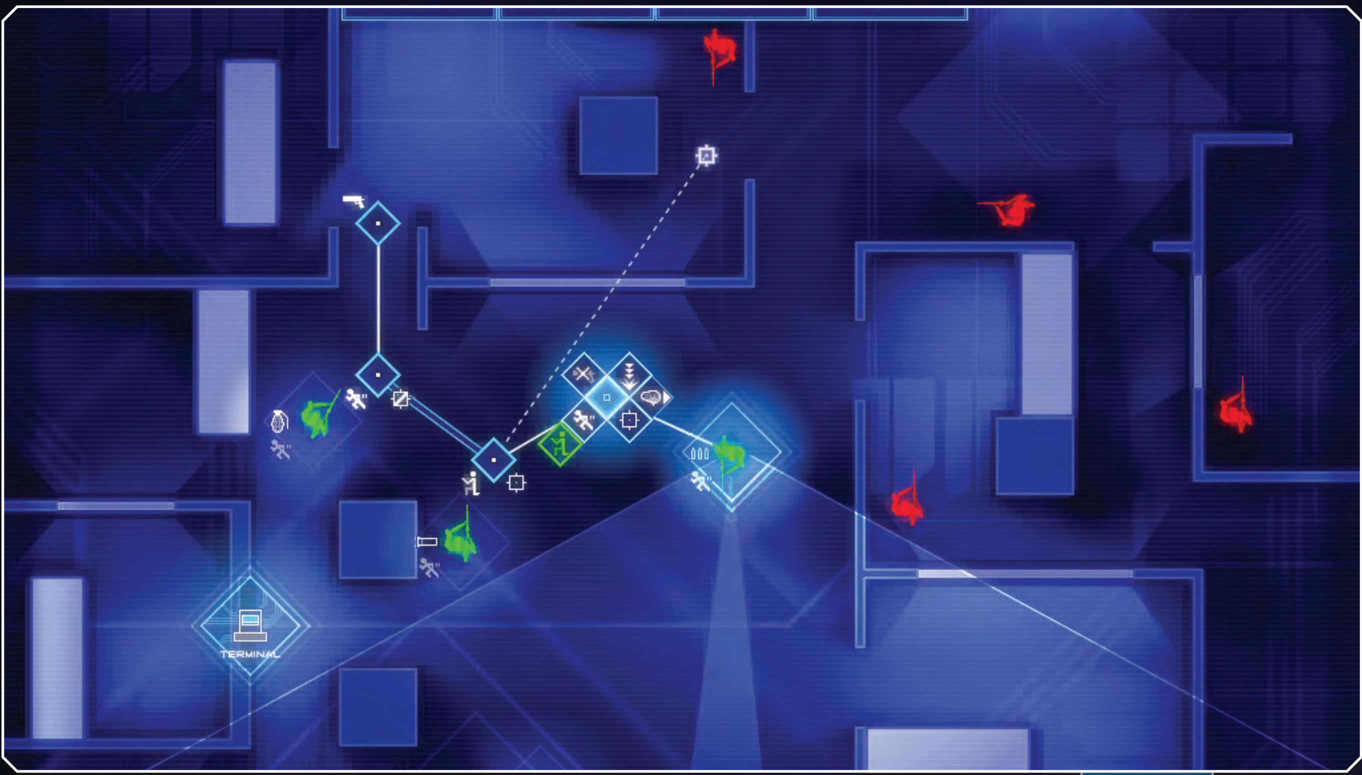
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Güzel fakat muhtemelen aklınızda kalmayacak denli uçucu bir macera oyunu A New Beginning.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



PC

BEŞ SANİYEDE DÜNYAYI KURTARDIM! -CAN ARABACI

FROZEN SYNAPSE

***SWAT* SERİSİNİ HATIRLAR** mısınız? Hayır, üç boyuta geçmeden önceki halini diyorum. *Police Quest: SWAT 2* mesela... Her ne kadar üç boyutlu aksiyon oyunu olduktan sonraki halini de sevsem de *SWAT 2* daha büyük keyif vermişti bana oynarken. Ekibimin adım adım tüm hareketlerini kontrol etmek, rakibin hamlelerini tahmin etmeye çalışmak ve oyun alanını tahlil etmek... *SWAT 2*'yi o kadar güzel yapan bunlardı benim için. Tek bir karakterin vurulması bile tüm planı altüst edebiliyordu, o yüzden her şeyi ince ince planlamak zorundaydım. Ve eğer bu plan tutarsa, işte o gururun verdiği haz duygusu bambaşkaydı. Satranç gibiydi yani aslında bir nevi. Frozen Synapse incelemesinde *SWAT 2*'den sonra sırada mini bir satranç incelemesi okuma ihtimalinizden korkuyorsunuz şu an, biliyorum. Ama hayır, okuduklarınız zaten Frozen Synapse'la ilgiliydi. Zira son bir haftamı bu oyunla geçirirken aslında bir yanım yıllar öncesine gitti, ekran başında elini çenesinin altına koyup kaşlarını çatarak, derin derin düşünerek *SWAT 2* oynayıp döndü...

İtiraf ediyorum, bunu beklemiyordum başta. Oyunu kurmadan önce hakkında zerre bilgim yoktu. Haliyle sıfır beklentiyle oyuna girip de oynamaya başlanca o ufak yeşil adamların beynimin gri kıvrımlarını zorlamaya başlaması hoş bir sürpriz oldu benim için. Öyle şuursuzca girip de "Merhaba, ben bi' arkadaşı vurup çıkıcaktım" diyebileceğiniz bir oyun değil yani Frozen Synapse. Tam aksine, az önce de ucundan dokundurduğum üzere her adımını özenle düşünüp kurgulamanız gereken, üstüne bir de rakibinizin yapacağı hamleleri önceden kestirebilmeyi gerektiren bir yapısı var. Ama durun, sizi detaylarla boğmadan önce oyunun geneli hakkında biraz bilgi vereyim...

ŞAH - MAT

SWAT 2'yle benzeştirmem boşuna değil Frozen Synapse'i. Göreve çıkmadan önce ekibin giyeceği iç çamaşırına kadar ayarlamaya izin verip detaya boğan atasının izinden gitmese de, karakterlerin çeşitliliği ve taktikleri konusunda ona kafa tutmaktan geri kalmıyor Frozen Synapse. Oyun size "Karakterleriniz bunlar: İki makineli tüfek birimi, bir roket atar birimi, bir de shotgun birimi" deyip her seferinde farklı değişkenlere sahip bir haritanın ortasına atıveriyor sizi. Buradan sonrasında sizin düdüğünüz ötüyor artık. Nasıl taktik yapacağınız, düşmanınızı nasıl karşılayacağınız tamamen kafanızın içindeki gri kıvrımların kabiliyetine kalıyor.

"Peki biz bu minik yeşil adamları kırmızı olanlarla neden böyle kapıştırıyoruz, yok mu bu oyunun bir konusu?" Konusu var olmasına var da, ilginizi çeker mi ya da ne kadar etkilenirsiniz orası büyük bir muamma işte. Hikâye ve karakterler, hatta doğrudan senaryo modunun kendisi ana yemekten ziyade araya katılmış bir çeşni gibi duruyor. Başta 55 tane göreve sahip senaryo modu olduğunu görünce heyecanlanıp umutlarınızı çok da yükseğe çekmeyin yani. Oyunun asıl vurucu olduğu kısım skirmish haritaları ve multiplayer maçları. Ha ama onlara da bodoslama dalmamak gerekiyor, zira oyun üzerine basa basa söylediğim üzere hayli basit gözükse de oldukça karışık ve derin aslında. Haliyle önce eğitim bölümü ve campaign'de oyunun esas mantığını kavramadan doğrudan multiplayer'a dalmak ölüm fermanınızı imzalamaktan farksız.

Zor zor diye tutturdum gidiyorum ama hâlâ oynanışın nasıl olduğuna gelemedim. Lafı sakız gibi uzatmadan örnekleyelim o zaman hemen: Öncelikle oyunda birimleriniz üzerinde doğrudan bir kontrolünüz yok. Bunun yerine her biri 5 saniye süren turlar sırasında uygulanması için çeşitli emirler veriyorsunuz, birimleriniz de sizin verdiğiniz emirleri yerine getirmeye çalışıyor. "Çalışıyor", çünkü her zaman beklediğiniz gibi gitmiyor işler. Örneğin bir koridorun sonundaki odaya çift tıkladınız, oyun seçtiğiniz birimden tıkladığınız nok-



Beni hiç açmadı ama olur da ilginizi çekerse hikâyeyle ilgili detayları işte bu ekrandan öğreniyorsunuz.

EN GÜZEL YERİ

Oyunun en sevdiğim yerine yazıda hiç değinmedim aslında: Müzikler! Oyunun müzikleri gerçekten de o kadar güzel ki, o kadar kulağa hitap ediyor ki soundtrack'ini edinesiniz geliyor duyar duymaz. Oyunu oynamaya niyetiniz yoksa bile müziklerine en azından bir kulak verin *(bkz. bu ayki OGZ_DVD! -Eren)*.

AMATÖR TAKTİKÇİLERE İPUÇLARI

> Eğitim bölümlerini gerekirse birden fazla kere oynayıp komutları nasıl kullanacağınızı kesin olarak öğrenin.

> Savunmaya yönelik oynayın. Tek elde bütün adamlarınızı ortaya salıp rakibi bir anda indirmeye kalkmayın. Tur sınırı bölümden bölüme değişse de genellikle fazla fazla yetecek sayıda tura sahip oluyorsunuz. O yüzden bekleyin, rakibe pusu kurun ve hareketlerini yakından izleyerek tuzağa düşürün.

> Planlama aşamasında rakibinizin birimlerini de kendi adamınızmış gibi oynatarak tahmini senaryolar yaratabileceğinizi unutmayın. Böylece "o burdan gelirse, ben de şuradan siper alıp çıkarsam..." gibi teorilerinizi deneyerek olası sonuçları tecrübe edersiniz.

> İyice düşünüp taktiğinizi test etmeden sakın turunuzu geçirmeyin.

> Cancel Aim ve Focus komutlarını kullanmayı iyi öğrenin. Nişan alarak ilerlemeye çalışan bir birim daha yavaş hareket eder veya belli bir emre odaklanmamış bir birim rakibi gördüğünde saldırmaya çalışarak aslında ideal bir hedef tahtası haline gelebilir.

> Yakın mesafede shotgun'lı birimlerin, orta ve uzun mesafede makinalı tüfek kullanan birimlerin, haritanın öteki ucundan da sniper'ların etkili olduğunu unutmayın. Kısa yoldan kendinize yol açmak ya da korunmalı duvarların arkasındaki düşmanları toptan ortadan kaldırmak için roket atarlı birimler vazgeçilmeziniz olacak. Tabii arada kendi birimlerinizin de güme gitme ihtimali var, aman dikkat! Son olarak da bomba atan birimlerin bombaları köşelerden sektirebildiğini hesaba katıp rakiplerinizi şaşırtın!

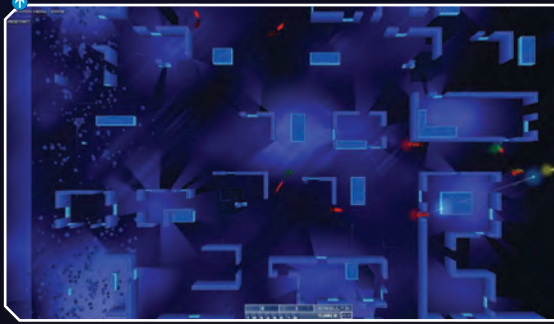
taya bir waypoint atıyor hemen. Siz bu rota noktalarının üzerinde çıkan hedef ikonunu kullanarak belli bir bölgeyi görüş alanınızda tutmak ya da onun hemen çaprazındaki saat ikonunu sağa sola çekiştirerek biriminizin bir sonraki hareketini gerçekleştirmeden önce ne kadar bekleyeceğini belirlemek gibi komutlar verebiliyorsunuz. Bu anlattığım haliyle size çok basitmiş gibi geliyor, farkındayım, ama kazın ayağı pek de öyle değil. Siz bu komutları mükemmel bir şekilde öğrenip uygulamaya koysanız bile tıkladığınız yerin arkasındaki siperde sizi bekleyen düşman birimi elindeki shotgun ile yeşil adamlarınızın üzerinde kırmızı delikler açabiliyor bir anda. Light modda oynuyorsanız ne âlâ, tüm harita zaten önünüze serili olduğundan rakibin nerelerden nasıl geleceğini çok daha rahat şekilde kestirip ona göre önlem alabilirsiniz bu sahnenin yaşanmaması için. Fakat Dark mod işin içine girince gerçekten de dünyanız kararıyor. Sadece kendi birimlerinizin gördüğü yerlerle sınırlı olduğunuzdan iyice paranoyaya bağlayıp her köşeyi dönerken gerilim yaşamaya başlıyorsunuz. Frozen Synapse'ın bütün o yüksek inceleme puanları da oynayana yaşattığı bu heyecandan geliyor işte.

Klasik ilerleme ve bölgeyi görüş alanına alma komutları dışında da aslında hayli detaylı bir komut kataloğuna sahip Frozen Synapse. Başlarda basit ve standart taktiklerle işi götürebilseniz de, oyun zorlaştıkça taktiklerinizi de derinleştirmek ve planlama safhasında daha fazla kafa patlatmak gerekiyor. Bir yerden sonra tek bir tur için dakikalarca farklı simülasyonlar oluşturup hem rakibinizin hamlelerini, hem de kendi hamlelerinizi test etmeye başlıyorsunuz. Komut yelpazesi geniş olunca da "inceleyeyim de bitsin" diye başına oturduğum Frozen Synapse'in başında saatlerimin gittiğini fark ettim çok geçmeden. Karşınıza çıkan düşmanları hiçe sayarak ilerlemeye devam etmek (hızlı ilerlemek istiyorsanız mutlaka kullanın, hayat kurtarabiliyor), eğilmek (yarım siperlerde pusu kurmak için birebir) ya da Check (belli aralıklarla biriminizin yavaşlayarak etrafını kontrol etmesini sağlar – Dark Mod için özellikle önemli) gibi komutları efektif şekilde kullanmak özellikle multiplayer'da kaderinizi çiziyor.



İşte dananın kuyruğunun koptuğu an. Birazdan neler olacağını deli gibi merak ediyor insan.

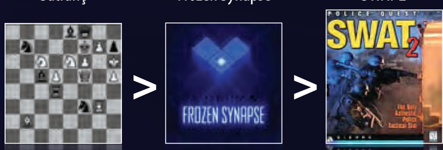
Bunun gibi sahnelere alışın. Zafere tek bir turn kala kaybedilen oyun ağızda hayli acı tat bırakıyor.





Kimin kurşunu kimin midesinde belli değil. Roket mi o patlayan?

Satranç > Frozen Synapse > SWAT 2





İşte böyle anlarda "Keşke el bombası atan birimim ölmeseydi" diyorsunuz içten içe...

→ Tür: Sıra Tabanlı Strateji **→ Yapım:** Mode 7 **→ Dağıtım:** Matrix Games **→ Sistem:** Ekonomik **→ Kutulu Fiyatı:** - **→ Dijital İndirme:** 25$
→ Yaş Sınırı: 12+ **→ Dahası İçin:** fs.error420.com/wiki/Main_Page

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Müzikler ✔ Taktiksel yapısı ✔ Oyun modları
✖ Multiplayer'ında sorunlar yaşanabiliyor
✖ Grafikler çok sade ama iyi gibi de (nasıl yani?!)

Frozen Synapse gerçekten tahmin ettiğimden çok daha ilginç bir oyun. Yıllardır kimsenin denemediğini deneyen, cesur bir oyun var karşımızda. Bize oyunların hâlâ zor olabileceğini ve bir bölümü geçmek için saatlerce kafa patlattıktan sonra başarıya ulaşmanın o tatlı sarhoşluğunu da hatırlatan son savaşçılardan birisi aynı zamanda. Herkese göre değil belki, ama özellikle dinazor oyuncuların mutlaka denemesi gereken, hayli zamanınızı çalacak bir sıra tabanlı strateji. Hazır fiyatı da gayet makulken es geçmek büyük ayıp olur doğrusu...

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Beyin jimnastiği mi demiştiniz? Kazanana kadar beyninize taklalar attırmanız gerekecek.

8,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



BAĞIMSIZI SEVEN DİKENİNE KATLANIR – EKREM ATAMER

E.Y.E. DIVINE CYBERMANCY

SİZE SÖYLEMİŞTİM SEVGİLİ okurlar, gün geçmiyor ki yeni bir distopyayla karşılaşmayalım! Kemerlerinizi bağlayın, çiplerinizi yerleştirin ve silahınızı çekin: Bu sefer de bir cyberpunk aksiyon-RYO'suyla karşı karşıyayız. Geliştiricimiz, daha önce sanal bir sanat projesi ve hayal meyal hatırladığım bir *Half-Life* modu *Syndicate Black Ops'tan* sorumlu olan Streum On Studio isimli bağımsız bir Fransız stüdyosu. Oyunun ismi niye Le Divine Cybermancy değil derseniz ben de bilmiyorum, dillerini bilmiyor bu Fransızlar. EYE'ın en önemli özelliklerinden birisi, en azından bana göre, eski oyuncuları tatmin edecek olması. Yeni nesil oyuncularaysa bir meydan okuma bayrağı açıyor sanki. Yani eğer aradığınız şey hoplama zıplamalı, herkesi coşturmayı amaçlayan ana akım bir oyunsa, oyuncuyu zorlayan kısımları "Hmm kötü tasarım, bir şey yapmam için UĞRAŞMAM GEREKİYOR!!!" diye elinin tersiyle iten şımarıklardansanız yazının kalanını okumasanız da olur. Eski kurtlar ve zorlanmayı sevenler, siz benimle gelin.

SÜPERSONİK ELEKTRONİK

Önce teknik kısımları aradan çıkaralım. EYE bildiğimiz sevdiğimiz emektar Source motorunu kullanıyor. "*Crysis 2* atari gibiiia!!" diye haykıran arkadaşlar hayal kırıklığına uğrayabilir. Zira grafik kalitesi yaşını belli ediyor. Ne var ki, oyunun belli bir sanatsal yönetim altında yaratıldığı belli ve bir kez bu havayı kaptığınızda (fazla sürmüyor) grafikler sizi atmosferin içine sokan araçlara dönüşüyorlar. Bazı insan-dışı varlık animasyonları küçük sorunlara sahip olsa da, oyunda gördüğünüz karakterler de bu karanlık, gergin ve yabancı hissettiren havayı tamamlıyorlar. Kulak departmanına gelince, müzikler yine atmosferi tamamlayan cinsten. Seslendirmeler, hemen her bağımsız yapım gibi, daha iyi olabilirmiş. Ses efektleri konusunda da kararsızlık içindeyim. Uu beybi dediğim yerler de oldu, burun kıvırdığım da. Ancak yine birçok bağımsız yapım gibi, genelde yarattıkları atmosferi güçlendirmeye kasmışlar ve iyi yapmışlar diyebilirim.

EYE ÇOK BOZDU

EYE sizi pat diye bir hikâyenin ortasına bırakıyor. Yoksa sonuna mı demeliyim? Yok, yok olur mu hiç, en başı aslında. Garip bir rüya aleminde uyanıp ustanızın cesedine bakıyor ve "Evet, onu öldürdüm ama ben öldürmedim" diyip daha da garip bir mağarada buluyorsunuz kendinizi. Üyesi olduğunuz Culter "tapınağına" gittiğinizdeyse, ustanızla karşılaşıyorsunuz, sizi azarlıyor. Öyküsüne girmek istemiyorum, zira oynadıkça görülmesi gereken, bazı sürprizler ve çatallar içeriyor bu öykü. Oyunda birçok sözde RYO'yu kıskandıracak bollukta diyalog ve metin var. Diyalogların bazıları biraz garip geldi ama genel olarak oyunu devam ettirmeyi başaracak yeterliliğe sahipler. Konuşurken verdiğiniz bir karar, görevi tamamen değiştirebiliyor. Kararınıza göre amacınız hack, suikast ya da katliam olabiliyor.

Gelelim evrenin yapısına. Streum On belli ki bu konuda uğraşmış. Yer yetmezliğinden dolayı özet geçiyorum: Herkes birbirine rakip. İnsanları kontrol eden federasyon, mistik bir uzaylı ırk, açıklanamayan metastreumonic güç varlıkları, onlara karşı savaşan Secreta, Secreta'nın alt klanları Jian ve Culter… İnanılmaz bir güç savaşı içinde buluyorsunuz kendinizi.

Ne çok şey yazdım, hâlâ oyuna giremedim. Ama EYE böyle bir oyun işte. Oturup okumak, girişteki



Kanayan yaralar ve sıyrılmış bir zihne maintenance tuşuyla veda edebilirsiniz.

EN GÜZEL YERİ

İlk hack'inizi başardığınız an. Tavsiyem internete bakmadan kendi yöntemlerinizi denemeniz. Alternatif olarak counter-hack ile öldüğünüz ilk anın şoku da güzel ama acı bir anı olarak kalıyor.





Oyun dünyasının garip hayvanlarından. Daha resmi bir ismi yok.

23 tutorial'ın çoğunu izlemek gerekiyor. İnternette oyuna düşük not vermiş kaynakların hemen hepsi, aslında beş-on dakika alan bu tutorial'ları bile izlemeyip oyuna "hmmh karışık bu" deyip geçmişler. Yeni nesil "slmşimdisenajansın sağtuş nişanalma hadigogo" yaklaşımının aksine, EYE anlamlı bir tutorial'a sahip. Ha tutorial'ın eksik yönleri var ve oyunun içeriği her hâlükarda biraz karışık, lakin bu da oyunu keyifli yapan faktörlerden, zira içerik gayet sağlam.

SİBER ZENGİNLİK

Şimdi öncelikle ana özellikleriniz var. Birisi hack gücünüzü artırıyor, biri psişik kapasitenizi, öbürü yakın dövüşteki becerinizi... Seviye atladığınızda puan vermeniz mümkün bunlara. Sonra sibernetik ekler var. Gözünüze, kaslarınıza, kalbinize, kolunuza falan takabileceğiniz toplam 10 ek var ve hepsinin birçok seviyesi var. Üstüne sibernetik güçleriniz var, her biri bir eke bağlı. Bunları satın alıyorsunuz (ki "cloak" gücünü hemen almanızı tavsiye ederim). Yetmiyor, bir de psişik güçler var satın aldığınız. Klon yaratmaktan tutun, hedefinizi öldürüp yanına ışınlanmaya kadar değişiyor. Ne kadar dolu değil mi? Bitmedi ama! Bir de araştırma yapabiliyorsunuz. Araştırmaların bir kısmı, varolan araştırmaları gerçekleştirince, bir kısmı da oyunda bulduğunuz eşyalarla yapılıyor. Yapana kadar bilemiyorsunuz zaten. "Garip bir sıvı" yazıyor mesela, araştırınca size bir bonus veriyor. Resmi siteye göre 50 tane araştırma var, bunlara da para veriyorsunuz. Araştırmacı sayısını artırdıkça süresi kısalıp fiyatı yükseliyor. Son olarak bir de seçebileceğiniz silahlar var ve kesinlikle hiçbir shooter'ı aratmıyor. Klasik seçeneklerin yanında katana ve çekiç türevi yakın dövüş silahları ve minigun gibi ağır silahlar da mevcut. Hiçbir detay vermeden sıralamak bile bir paragraf aldı! Ama şu kadarını söyleyeyim, silah seçiminiz ve hafif-orta-ağır zırh arasında yaptığınız tercihe göre hızınız da değişiyor. Gerçekten değişiyor.

HACK'LEMEYENİ HACK'LERLER

Kesinlikle değinmem gereken bir konu da hacking. Oyunda insanlara dair her şey "kırılabiliyor". Kapılar, taretler, ATM'ler ve hatta diğer insanlar. Dört çeşit hack türü var: Hacking, ilk aklınıza gelen şeyi yapıyor. Kapılar açılıyor, ATM'den para çalıyorsunuz, rakipler dost oluyor. "Possess" ATM/kapı kameralarından görmenizi, rakipleri de kontrol etmenizi sağlıyor. "Destroy" adından belli olacağı üzere yok etmeyi hedeflerken, hiç kullanılmayan "Steal" enerjinizi dolduruyor ama bu riske girmektense eğilip beklemek genelde daha kolay. "Hacking" bir mini-oyun olarak sunulmuş. Saldırı gücü, savunma gücü ve sanal HP'niz ve beş hamleniz var: Saldırma, rakibin saldırısını/savunmasını düşürme, savunmanızı artırma, savunmanızı azaltıp saldırınızı artırma. Oyunu kaybederseniz rakibiniz karşı-atak şansı buluyor ve yenilirseniz hackleniyorsunuz, ekranınıza salak bir gülen surat çıkıyor. Utanıyor ve sinirleniyorsunuz. Daha kötüsü, bu saldırı beyninizi eritip sizi öldürebiliyor.

Ölmek demişken, oyunda belli bir "canınız" var. Her öldüğünüzde birkaç saniye içinde tekrar doğuyorsunuz. Canınız bitince, bölüme son checkpoint'ten başlıyorsunuz ki bölümün başı da olabiliyor bu. "Bi tane daha vursam ölüyodu yaa" durumlarında güzel olsa da, her tarafınız yaratıklarla çevriliyse işkenceye dönebiliyor. Ha bu arada bazı psişik güçler, bazı düşmanlar ve ölüm zihinsel dengenizi bozuyor ve delirebiliyorsunuz. Delirme türleri var, donup kalmaktan halüsinasyonlara kadar değişiyor. Bu durumlarda kendinize bakım yapmalısınız (V tuşuyla). Bu bakım kanamaları da durduruyor.

EYE hakkında daha sayfalarca yazabilirim ama yerim bitmek üzere. Son paragrafa girmeden önce oyunda bazı buglar olsa da genel olarak gayet stabil bir tecrübe yaşadığımı söyleyebilirim. Bir de pek deneyemediğim co-op modu ve ana senaryo yanında yapabildiğiniz yan görev sistemi olduğunu da ekleyeyim ki bu ikisi oyunun ömrüne ömür katıyor.

Eğer oyuncunun elinden tutup parka götüren oyunlardan sıkıldıysanız, EYE sizi mutlu edecektir. Gerçekten kaliteli bir bağımsız yapım. Tamam, bir travma yaşıyorsunuz başta ama bir kere çözdükten sonra gerçekten keyifli ve hem karakter hem de oyun içi seçimler sayesinde kendini defalarca oynatacak potansiyele de sahip. Gerçi *Deus Ex* çıkmışken oraya hücum edecektir herkes ama bu oyunu da yok saymayın, EYE size gayet haklı sebeplerle göz kırpıyor.

Deus Ex > EYE > Hydrophobia





Tutorial uzun gözükse de kısa. Detaylı gözükse de eksikleri var.



Hack mücadelesi başladı! Bakalım kim kimi kıracak!

Tür: Aksiyon-RYO → Yapım: Streum On Studio → Sistem: İdeal → Dijital İndirme: Steam (20$) → Yaş Sınırı: 12+ → Dahası İçin: eye.streumon-studio.com

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Atmosfer ✔ Karakter gelişim zenginliği ✔ Hikâye ✔ Görev seçenekleri ✖ İnternette abartılsa da, alışma süreci ✖ Atmosferi baltalayan çevresel eksikler ✖ Yapay zekâ daha iyi olabilirmiş

Son Karar

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Deus Ex'le aynı tarihlerde çıkması belki de en büyük talihsizliği.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



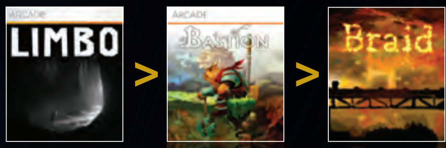
BANA BİR MASAL ANLAT, YABANCI - UMUT YANIK

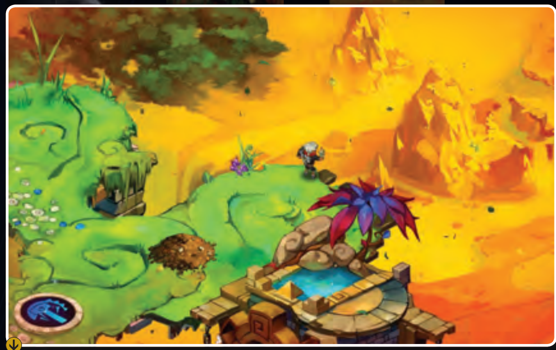
BASTION

BEN OLSAM

Bir saniye daha kaybetmeksizin koşar alırdım bu oyunu. Net.

Limbo > Bastion > Braid





Sanat yönetimi öyle büyüleyici ki insanın kendini boşluğa atası geliyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Özgün ötesi anlatım ✔ Görsellerdeki hayal gücü ✔ Eli öpülesi soundtrack ✔ Sürükleyici ve eğlenceli oynanış ✖ Bu incelemenin geçen ayki Alizine Wonderland'den arak olması

*"**OKUR İKNA OLMUŞ** gibiydi; Xbox incelemelerine bakılırsa Bastion fena durmuyordu. Fakat ortada hâlâ ufak bir sorun vardı: Okur bir Xbox sahibi değildi. Bu durumda aradan 1 ay geçmesi, oyunun PC'ye çıkması ve Umut Yanık tarafından incelenmesi gerekti. Ve işte, okurun tam da hayalindeki aksiyon-RYO artık karşısında...."*

Hop! Orada dur anlatıcı bey! Yaygın kanaatin aksine Bastion RYO falan değil. Hem oyunun dünyasını hem de kahramanımızı isteğimize göre özelleştirebiliyoruz tamam, fakat geliştiremiyoruz. Ortada bürüneceğimiz bir rol ya da bağ kurabileceğimiz derinlikte bir karakter yok. Bu yüzden gel Bastion'a "arcade aksiyon" diyelim ve oyunun konusuna geçelim...



Bölümlerde bulduğumuz Core'lar sayesinde ana üssümüz Bastion'a ek binalar kurabiliyoruz.

Cephanelik (Armory), değişik silah ve yetenek kombinasyonlarını denemek için birebir.



Havada yüzen bir kara parçası... Büyük bir afetin paramparça ettiği bir dünyada uyanıyoruz. Kafasında beyaz saçlar ve elinde boyu kadar bir çekiç olmasa her annenin ideali olabilecek kadar sessiz bir çocuğu yönetiyoruz. Her şeyi eski haline getirmek görevimiz: Küçük bir çocuk için büyük bir hedef.

Kırık dökük mermer patika, yürüdükçe çocuğun gözlerinde şekil alıyor. Yeni dünya yeşerdikçe anlatıcının sözlerinde kök salıyor. Bu dinamik anlatım öylesine benzersiz ki sadece hikâyeyi aktarmakla kalmıyor, oyun tarzımız, seçimlerimiz, hatta eğilimlerimiz hakkında yorumlarda bulunuyor. Yaşlı adamın sesi, hiç konuşmayan karakterimizin masalına hayat verirken Bastion bize çok az oyunun başarabildiği şekilde sokuluyor.

"Ama okurun aklı başka yerdeydi. Acaba Bastion'ın PC defilesi Xbox'tan ne gibi farklılıklar taşıyordu? Steam sürümünün yeni bir gizli yetenek (Jel Kapsülü) ve Portal serisine bağlanan yeni bir Achievement içeriyor oluşu ilgi çekiciydi. Ayrıca Xbox ile PC arasında çözünürlükte bir farklılık olmasa da PC sürümünün (özellikle 4x FSAA açıkken) çok daha üstün durd..."

Ağır ol babalık! Böylesine özgün bir yapımı teknik detaylarla boğmayalım. Onun yerine bu etkileşimli masalın anime esintili muhteşem görsellerini anlatalım, ne dersin? Bu renkli izometrik âlemin zengin detaylarla süslenmiş çarpıcı sanat stilinden söz edelim. El yapımı grafiklerini, çevremizde sürekli devinim halindeki dünyanın kusursuz animasyonunu, sanat yönetiminin müzikleri de kapsayan mükemmelliğini övelim.

"Tamam, okur gerçekten farklı bir yapımla karşı karşıya olduğunu anlamıştı. Ama yine de oynanışla ilgili bir şeyler duymak istiy..."

Peki, kırmayalım okuru... Gamepad için yaratılmış olsa da klavye-fare ikilisine zorluk çıkarmayan, çok derin olmasa da ilginç detaylara ve beceri isteyen savaş mekaniklerine sahip bir oyun Bastion. İnce hatlarına girip masalın büyüsünü bozmak istemiyorum ama oyunumuz sıkılmamıza asla izin vermeyecek ölçüde zenginleştirilmiş bir oynanışa ve hafiften *Gauntlet*'i andıran bir tarza sahip. Maceranın başı ile sonu arasında kararlı bir zorluk eğrisi var. Öğrenme eğrisi açısından da kıvamı tutturduğuna göre Bastion için "eğrilerde doğruyu yakalamış" diyebiliriz.

Oyunda keşfedilmek üzere bekleyen 30 bölge var, bazıları hikâye akışı içinde bazıları ise bağımsız challenge biçiminde. Büyük ölçüde çizgisel yapıda olsa da bazı ahlaki seçimler içeren, sık sık hem kalabalık savaşlar hem de boss dövüşleriyle renklenen bölümleri sindire sindire 10 saatte bitirmek mümkün, fakat oyunun ömrü bundan daha uzun. Özelleştirme seçenekleri ve New Game Plus modu sayesinde tekrar oynanabilirlik seviyesi yüksek.

"Sayfanın sonu görünmüştü ve okur, anlatıcının sözünü zırt pırt bölen Umut Yanık'tan fazlasıyla rahats..."

A-aa? Kim bölüyormuş, ben mi? Peki, sözü bağlayıp kaçayım o zaman... Bastion beni oyunlarda öncelikli olanın hikâye anlatımı olduğu zamanlara götürdü ve gözlerim buğulandı bir an... Oralarda bir yerlerde kitle pazarının kirli parmaklarının erişemeyeceği bağımsız yapımlar, orijinal fikirler olduğunu bilmek bir kez daha mutlu etti beni. Hafızanızda mutlaka renkli bir iz bırakacak bu masala biçilen bedel ise (özellikle geçen ay incelediğim *Call of Juarez: Cartel*'in 162 TL olduğu düşünülürse!) gerçekten gülünç. Yine de satın almadan önce deneme sürüşüne çıkmak isterseniz Steam'deki demosunu indirebilirsiniz diyor ve sözü bey amcaya bırakıyorum.
"Ama bana yer kalm..."

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★



Yazın kalıtımsal oyun kıtlığında adeta bir nefes sıhhat gibi...

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Supergiant Games → **Dağıtım:** Warner Bros Interactive → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Steam (15$)
→ **Yaş Sınırı:** 10+ → **Dahası İçin:** supergiantgames.com



Yeni bir boyuta yolculuk

ASUS VG236 Full HD 3D monitör, Trace Free II Teknolojisi ile güçlendirilmiş ultra akıcı 3D deneyimini artırıyor.

Son parkura girdiniz ve aksiyon daha da yoğunlaşmaya başladı, o halde NVIDIA® 3D Vision™ desteği sunan* ASUS VG236 3D monitör ile hızlanmaya hazır mısınız? 23 inç genişlikteki ekranı ile sizi Full HD 1080p değerinde ultra düzgün ve canlı renklere sahip üç boyutlu bir dünyaya taşıyarak yarışın lideri yapıyor. 400'ün üzerinde PC oyunundan** oluşan kitaplığı ile stereoskopik 3D'ye sahip sanal oyun dünyası sizleri bekliyor.

Trace Free II Teknolojisi sayesinde 120Hz yenileme hızı ve 2ms (GTG) tepki süresi ile daha pürüzsüz ve net görüntüler elde edebiliyorsunuz. 400 nit ultra parlaklık ve Color Shine Teknolojisi ile birlikte VG236'nın film kaplı paneli sayesinde daha canlı ve yoğun renklerle ekranda meydana gelebilecek yansımalar da ortadan kalkıyor. Blu-ray oynatıcıları ve oyun konsolları gibi multimedya girişli cihazlar için de HDMI ve component girişleri dahil olmak üzere çok geniş bağlanabilirlik seçenekleri mevcut. Daha rahat bir görüntü deneyimi yaşamak için monitörün yüksekliğini ve yönünü ayarlayabilirsiniz.

VG236 3D monitör ile başka bir boyutta hızın ve eğlencenin keyfini çıkarın.



ASUS VG236 3D Monitör

- 23" Full HD 1080p
- NVIDIA® 3D Vision™ desteği
- Yenileme Hızı: 120Hz
- Tepki Süresi: 2ms (GTG)
- Color Shine Teknolojisi
- 150 Derece Dönebilir / Yükseklik: 100mm / Yükseklik Ayarlanabilir
- Dual-link DVI / HDMI / Component Girişleri

EA | NVIDIA 3D VISION READY

* NVIDIA® 3D Vision™ sistem gereksinimleri için lütfen http://www.nvidia.com/object/3d-vision-requirements.html sayfasını ziyaret ediniz.
** Desteklenen oyunlar için lütfen http://www.nvidia.com/object/3d-vision-3d-games.html sayfasını ziyaret ediniz.
*** NVIDIA® 3D Vision™ Kiti sadece seçili modeller ile satılmaktadır. Modeller ile ilgili bilgi almak için lütfen satıcınıza başvurunuz.



RESISTANCE® 3

SAVAŞIN ZAMANI GEÇMİŞTE KALDI

SİNAN AKKOL

Baştan itiraf ederek girmek istiyorum yazıya: Hayatımda oynadığım ilk PS3 oyunu olmasına rağmen, Resistance serisiyle hiç haşır neşir olmamıştım. İlk oyunu PS3'ün ilk gösteriminde biraz oynamış, pek tabii ki internetten de takip etmiştim. Ama ilginç silahlara sahip olduğunun haricinde hiçbir bilgim yoktu hakkında. Taa ki, derginin paketlenmesine bir hafta kala elimize gelen Resistance 3'ü incelemek için konsolumun başına oturana değin…

Bu oyunu yeterince bilmeden incelemeye başlasam, sizi yanıltacak, Resistance 3'ün benzerlerinden pek de farkı olmayan, hatta vasat bir oyun olduğunu düşünmenize neden olacak şeyler yazabilirdim. Netekim, oyunun ilk üç saatini inceledikten sonra aldığım notlara, edindiğim izlenimlere göre bu incelemeyi yazmış olsam, yazının tonu tam da bu yönde olurdu. Ve böylece size ve oyuna büyük haksızlık etmiş olurdum. Çünkü Resistance 3 ortalarına doğru açılmaya başlıyor. Hikâye kendine geliyor, çatışmalar daha keyifli ve stratejik olmaya başlıyor, bölüm tasarımları iyice güzelleşiyor ve genel olarak oyun *Killzone 3*'ten bile daha güzel hale geliyor!

NEYE DİRENELİM?

Hikâyemiz ilk oyundan çok değil, altı yıl sonra, 1957'de geçiyor. 1951'de tüm Avrupa'nın en son kalesi İngiltere'yi, 1954'te ise ABD'yi ele geçiren Chimera'ya karşı savaş kaybedilmiştir. Dünya mahvolmuş, insanlığın soyu tükenme noktasına gelmiştir. Yüzde 90'ı ya ölmüş ya da Chimera'ya dönüşmüş, geriye bir avuç insan kalmıştır. Devletler

KIZIYORUM AMA!

Bir PC oyunu gibi CD-Key'li PS3 oyunu da ilk kez gördüm! Netpass olayından bahsediyorum. Oyunu multiplayer ve online co-op oynamak için PSN'e bu kodu girmeniz lazım ve bir kere girdiğiniz zaman o kod bir daha kullanılamıyor. Nedir abi oyun takasından bu korkunuz? Aldığımız oyunu arkadaşımıza veremeyecek miyiz? Yakında kitap değiş tokuşuna da karışmaya başlarsınız, cebinize 5 dolar az giriyor diye!



Bu ekran görüntüsüne bol bol bakın çünkü oyunu oynarken durup incelemeye vaktiniz olmayacak.

yıkılmış, hayatta kalan insan grupları yeraltında ve gizli yerlerde Chimera'lar tarafından avlanacakları günü bekleyerek açlık, sefalet ve korku içinde yaşamaktadır. Ana karakterimiz bu kez Nathal Hale değil, ikinci oyunun sonunda Hale'i öldüren Joseph Capelli. Hale'in kanından Chimera virüsüne karşı aşı yapılır ve kalan tüm askerler aşılanır. Yine de yaptığından çok büyük pişmanlık duyan Joe askerden atılır, evlenir, bir de çocuğu olur.

Oyun başladığında bir güney kasabasında, Chimera'lara hiç bulaşmadan hayatta kalmaya çalışmaktadır ailesiyle birlikte. Bir gün, bir Chimera birliği kasabadan geçerken, fark edilirler ve Joe'nun sakin hayatı birden tepetaklak olur… Ailesini kurtarmaya çalışırken ikinci oyundaki Rus bilim adamı Malikov, Chimera'nın dünyayı buzul çağına sokmakta olan New York'taki kulesini nasıl yok edebileceklerine dair bir planı olduğunu ve kendini koruması için Joseph'i yanına almak istediğini açıklar. Ailesiyle birlikte kaçmak veya çok uzak bir ihtimal de olsa insanlığın hayatta kalma şansını yükseltebilecek bir maceraya atılmak arasında kalan Joseph'in hangisini seçtiğini tahmin edin bakalım.


Eski tarz FPS alışkanlıklarını da eski model kahvehane kavgalarını da geri getiriyor Resistance 3.

ESKİYE DÖNÜŞ

Resistance 3 eski FPS'lerdeki bazı alışkanlıklarımızı güzel bir şekilde geri getiriyor. En güzeli de, klasik FPS'lerin sağlık barı ve en yakın dostumuz sağlık kutuları geri dönüyor. Kendi kendine iyileşen sağlık barına ne kadar alıştığımızı, bir ara oyunu birlikte oynadığımız bacanağım kenara saklanıp bir dakika kadar bekledikten sonra "ee, hafız niye iyileşmiyorum?" diye sorduğunda fark ettim. Sağlık kötülediğinde nereden iyileşeceğinizin derdine düşmenin nasıl stresli bir şey olduğunu hatırlattı Resistance 3.

Modern FPS'lerdeki iki silah taşıma sınırı da yok Resistance 3'te. Toplam 12 silah taşıyabiliyorsunuz ve işin güzel yanı, her silahınızın ayrı ayrı anlamlı, kullanılacak kadar güçlü ve ilginç olması. Çıkan her "ultra realistik FPS"de (aralarındaki tek fark dipçik vidasının rengi olan) hep aynı M16'yı, aynı MP5'i, aynı Steyr'i görmekten gına gelmiş bünyelere ilaç gibi gelecek bu. Üstelik bütün silahlarınızı kullandıkça eklenen ikişer tane de yeni özelliği var ve bunlar da işin içine girince içinden çıkılmaz gibi görünen durumlarda öylesine çılgın çözümler buluyorsunuz ki aklınız şaşıyor. Şunu söyleyebilirim ki, Resistance 3 silahlarının hepsinin ilginç ve dengeli olmasına ultra özen göstermiş yegane FPS, ben hatırlamıyorum silahlarının hepsiyle ayrı ayrı eğlenebildiğim bir oyun en azından son beş senedir.

Bu kadar özen gösterildiğine göre silahlardan biraz bahsetmek istiyorum. En basit silah olan Magnum bile normal değil, ateş ettiğinizde ufak bir hasar veriyor, ama esas zararı R2 ile düşmana saplanan mermileri patlattığınızda veriyorsunuz. Böylece Magnum'la boss yaratıkları bile indirebiliyorsunuz (tek derdi sadece 16 mermi taşıyabilmeniz). En standart silahınız olan Bullseye'ın bile, R2 ile düşmana saplanan güdümleyicisi var. Böylece siperden çıkıp düşmanı "işaretliyor"sunuz. Daha sonra sipere girip havaya ateş etseniz dahi, mermiler o düşmana gidiyor!

Oyundaki en korkutucu silahlardan birini de oyunun başında alıyorsunuz: Auger. Bu Resistance serisinin belirleyici silahlarından biri. Dürbününden baktığınızda duvarların ardındaki düşmanlarınızı gösteren bu silahın mermileri, duvarları yavaş yavaş delip hedefine kadar gidiyor ve her deldiği yüzeyde mermilerin gücü biraz daha artıyor! Siz kullanırken şahane olan bu silah, düşmanınızın elinde tam bir kabusa dönüyor, çünkü hiçbir yerde güvenli olamıyorsunuz, aranızda iki bina ve dört kat da olsa duvarları dele dele üstünüze gelen sarı ölüm partiküllerinden kaçarken canınız çıkıyor.

Ama durun, esas ilginç silahlara gelmedik. Atomizer var mesela, R1 ile vurduğunu kavuran elektrik arkları gönderen bu silahı R2 ile kullandığınızda, menziline giren herkesi yakalayıp içine çeken, daha sonra da hızla döndürüp parçalayan elektrikli bir çekim havuzu oluşuyor. Buna kapılan düşmanlarınızın yerlere pençelerini geçirerek ters tarafa sürünmeye çalışmalarını izlemek sadistçe bir zevk veriyor. Ama en güzeli kesinlikle Mutator adlı silah. Onun ne yaptığını anlatmayı gerçekten çok istiyorum, ama oyunda sizin görüp ağzınızın açık kalması için susuyorum.


Boşuna öyle havalı havalı bakma. Ayağın kaydı, gördüm, HA-HA!



Böyle tasarlanmış bir paintball sahası istiyoruz işte.



Yapay zekâ bir önceki oyundan beri neyle beslenmiş bilemiyoruz ama her ne yedilerse çok yaramış maşallah.

I'VE GOT TO MOVE IT MOVE IT

Oyun Move destekli olduğu için ilk önce onunla giriştim ama oyunu Move ile oynamak tuhaf bir şekilde sıkıntılı. Halbuki *Killzone 3*'te ne kadar eğlenceliydi. Resistance 3'ün Move'la sıkıntısının sebebi, düşmanların *Killzone 3*'teki kadar kocaman ve durağan olmaması. Efektif bir şekilde oynamak için, genellikle kafaya veya Chimera'ların sırtındaki soğutma ünitelerine nişan almanız gerekiyor, çatılardan çatılara atlayan, hızla koşan, yere atlayan ve çoook uzaklardan kafanıza kurşunu sokuveren düşmanlarınıza karşı Move'la bu hareketleri yapmak ise inanılmaz zor. Doğru nişan almaya çalışırken 4-5 saniye geçirebiliyorsunuz. Ne zaman ki "yeter artık" deyip Dualshock'a geçtim, oyundan iki kat zevk almaya başladım.

İlk başlarda "*siper mekaniği olsa daha iyi olurmuş*" diyordum. Ama oyuna ısındıkça anladım ki, Resistance'ın tarzı bu. Açığa çıkıp dan dun ateş ederseniz, hemen cızlağı dikiyorsunuz. Dolayısıyla gizlenerek ve gizlendiğiniz yerden doğru anda çıkarak çatışmanız gerekiyor. Ama bir siper mekaniği bu oyunun keyfini bozardı çünkü düşmanlarınız da siper almıyor. Genellikle normal düşmanlar sürü gibi dalıyorlar, bazıları çok uzun mesafeleri atlayarak geliyor, bazıları da dev gibi zaten, önüne çıkanı yıkarak saldırıyorlar.

Siper arkasından çatışmak yerine Resistance 3'ün oynanış mekanikleri duruma göre doğru silahı seçmek ve düşmanların ateşinden kaçınmak üzerine kurulmuş. Size atılan hemen hemen her mermiden kaçmak için saniyenin yarısı kadar süreniz oluyor (silahların hepsi bir şekilde izli mermiler atıyor çünkü). Ayrıca çatışma alanları da *Killzone 3*'teki gibi dar ve koridorumsu değil, daha çok *Crysis 2*'deki gibi çok geniş ve çok katlı alanlarda, çok sayıda düşmanla aynı anda çatışıyorsunuz. Haliyle yanlarınızı ve arkanızı da kollamanız gerekiyor. Bu yüzden hızla silahların ikincil özelliklerine ve bombalarla yapabileceğiniz şeylere alışmanız gerek.

Oyunun insanı ilk çarpan yanı grafikleri. Hep onla karşılaştırıyorum ama bu üçüncü oyunla görsel olarak *Killzone* serisini geçmiş Insomniac Games. Karakterlerin yüzleri pek iç açıcı olmasa da çevre tasarımına gösterilen özen, genel grafik kalitesi, efektler, ara videolardaki sinematografi ve oyunculuk, yani genel grafik yapısı, oyunun istediği hissi vermedeki başarısı takdire şayan. Oyunda inanılmaz bir çevresel grafik detayı ve efekt zenginliği var. Girdiğiniz çoğu mekan, özellikle de insanların kaldıkları, hiçbir metin olmadan bir hikâye anlatıyor. Bir karatahta ve karşısındaki paslanmış sandalyeler, burada bir zamanlar çocuklara eğitim verildiğini söylüyor ama tahtada Chimera'ların neresine ateş edilirse öleceklerini anlatan bir ders var mesela. Bazı mekanlarda duvarlardaki yazılar, kapıların önüne yığılmış eşyalar… İnsanların çoktan terk ettiği ve Chimera biyolojisinin sardığı mekanlar ise gerçekten çok ürkütücü: Etten örülmüş örümcek ağları, yaklaştığınızda iğrenç bir yırtılma sesiyle açılarak içinden yaratık kusan kozalar, nabız gibi atan ne olduğunu bilmek istemediğim şeyler… Dünyadaki değişim, sanki dünyanın dev bir organizmaya dönüşüyor olması… Mekânların sizi atmosfere sokmaktaki başarısı çok büyük. Çok güzel bir karşılaştırma olacak ama Resistance 3, *Half-Life 2*'den beri bu şekilde "*hikâye anlatmadan hikâye anlatmayı başaran*" az sayıda oyundan biri. Karşılaşacağınız düşman çeşitleri de silahlarınız kadar çeşitli ve hepsi ayrı taktikler gerektiriyor. Chimera'lar ikiye bölünmüş durumda: Merkezi bir zekâya bağlı olan, düzenli, askeri Chimera'lar ve "Feral" denilen, doğada kendiliğinden evrimleşmiş olan vahşi olanlar. Feral'lara karşı savaştığımız bir bölüm bana *Half-Life 2*'nin Zombie Town bölümünü anımsattı fena halde. Ya aslında durup düşününce oyunun birçok noktasında *HL2* esintileri fena halde hissediliyor: İnsanların yaratıklaşması, ama vahşi yaratıkların da olması, bunların kendi aralarındaki savaşlar, hatta oyunun sonu ve o sonun geçtiği yer bile… Ama rahatsız olmadım ve kesinlikle bir taklit olarak görmeme neden olmadı bu benzerlikler. Sonuçta eğer "esinlenecekseniz", en iyiden esinlenmelisiniz öyle değil mi?

Ve oyunun artık yapay zekâsından mıdır bilemiyorum, birkaç yerde çığlık atacak kadar şok edici anlar yaşadım. Bunlardan birisini anlatayım. Bir maden tünelinde gidiyorum. Koridorları ayıran kapılar var. Bir koridorun başındaki kapıyı açtım, ama hemen geride, sağda da bir merdiven görmüştüm, "*dur bakalım, yukarda ganimet vardır belki*" diyerek geri dönüp tırmandım. Nitekim sağlık, cephane ve oyunun hikâye altyapısını tamamlayan ses kayıtlarından buldum. Onu dinledim falan, aradan 3-4 dakika geçmişti bu arada, merdivenden aşağı indim. Soluma baka baka,

yan yan kapıya doğru gidiyorum artık. Solumda bir şey olmadığına kanaat edince kapıya bir döndüm ki, sinsi sinsi gelen iki Hybrid'le burun burunayım! Resmen korkudan çığlık attım o noktada! Ulan, ortalık zaten zifiri karanlık. Her zaman beni 1 kilometre öteden görünce ateş açan yapay zekânın, en azından 15-20 saniyedir gözünün önündeyim ve herifler yavaş yavaş üstüme gelmişler! Yani FPS'lerde özellikle yapay zekânın hareketleri bellidir genellikle, iyi yapay zekâ dediğimiz bile daima aynı şeyleri yapar ama iyi çatışır, iyi bomba atar ve/veya iyi siper değiştirir ya. Beni gördüğü halde çıt çıkarmadan dibime kadar gelmesi bu iki tipin, benim unutulmayacak oyun anlarımın arasında kafadan girdi. Daha da korkuncu, ben döndüğümde bu ikilinin birisi bana ateş açarken, diğerinin tünelin derinliklerine doğru koşup karanlıkta kaybolması oldu. Onu daha sonra öldürdüm mü, asla bilemeyeceğim.



HER ŞEY HİKÂYE DEĞİL

Şu ana kadar anlattıklarım oyunun ana senaryosu. 10 saat kadar süren senaryo beni (credits ekranında gördüğüm ve tüm oyun boyunca kurulan atmosfer, dünya ve mantıkla çelişen o 4 resim hariç) fazlasıyla tatmin etmeyi başardı. Bunun haricinde online ve yan yana tüm senaryoyu iki kişi oynayabilirsiniz. O kadar düşmana karşı bunun gerçekten çok keyifli olacağına eminim, oyunun online fonksiyonları açılınca ilk iş Faruk veya Tuğbek'le de deneyeceğim. Ama oyunun multiplayer kısmını henüz inceleme fırsatım olmadı. Ben oyunu incelediğim sırada henüz piyasaya çıkmadığı için PSN üstündeki online fonksiyonlara erişim yoktu. Ama Resistance serisinin multiplayer'ı çok sağlam(mış diye okudum çeşitli kaynaklardan). Resistance 3'ün betasından da olumlu geri dönüşler aldık. O yüzden gelecek ay Log-In bölümünde Resistance 3'ün online fonksiyonlarına detaylı bir bakış atmak üzere bu hakkımı saklı tutuyorum. Eğer *Killzone* kadar sağlam çıkar ise aşağıdaki puan bayağı bir yükselebilir.

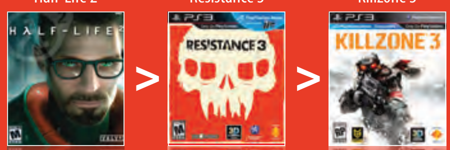
Ben oyunlardaki başarılarım karşılığında kuru achievement'lar kazanmaktansa, oyun içi bir şeyler kazanmayı çok severim. Bu yönden de tatmin etti Resistance 3. Bütün achievement'larınıza puan veriyor ve bu puanlarla dükkan kısmından multiplayer skin'ler, yapım videoları, oyun içi art'lar açabiliyorsunuz. Kesinlikle bir bitirişte her şeyi açacak kadar puan kazanamıyorsunuz, o yüzden multiplayer'da da oynayıp başarılı olmanız veya senaryoyu iki üç kez bitirmeniz gerekiyor.

KURU KURU ACHIEVEMENT'LAR DAĞITMAK YERİNE OYUNCUYA SOMUT KARŞILIĞI OLAN ÖDÜLLER VERİYOR RESISTANCE 3.

Ve inanın senaryoyu en az bir kez daha baştan oynayabilirsiniz. Oyunu bitirdiğinizde inanılmaz zor olan Superhuman zorluk seviyesi açılıyor. Ve bunun üstüne, dükkandan puanlarla alabileceğiniz 10 kadar da hile açılıyor. Ama çok güzel bir düşünce eseri olarak, bu hilelerin bir kısmı oyunu zorlaştırıyor: Normalde Chimera'larda da sizdeki silahlar var, ama daima R1 özelliklerini kullanıyorlar. R2'yle kullanılan süper özellikleri de kullanabilmelerini açan bir hile var mesela. Veya normal Chimera'lara rastgele bir şekilde daha güçlü silahlar veren bir hile var. Bir de bunun üstüne bütün oyunu "Mirror Mode"da oynamanızı sağlayan hileyi açtınız mı, alın size yeni, über zor bir Resistance 3. I love "oyunumuzu bitirenlere daha ne sunabiliriz?" diye düşünen yapımcılar!

Resistance 3, 3D TV destekliyor ama maalesef bunu test etme olanağım olmadı. Ama üzüldüğüm bir şey, Sony'nin bu yıl çıkardığı tüm önemli oyunlarını Türkçeleştirme geleneğini bu oyunla bozması oldu. Ha, ben yine orijinal seslendirmeyle oynardım, öyle seviyorum çünkü. Ama böylesine önemli oyunların Türkçeleştirilmesinde geri adım atılmaması gerektiğini de sonuna kadar savunuyorum.

Half-Life 2 > Resistance 3 > Killzone 3



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Grafikler ve atmosfer çok iyi ✔ Hikâye klişe olsa da iyi işlenmiş ✔ Oyunun verdiği his, çok doğru ✔ Kazandığınız puanlarla ekstra bir şeyler satın alıyorsunuz ✔ Oyun rahat 2-3 kez oynanır ✖ Çatışmalar tekdüze geçebiliyor ✖ Son iki bölüme geneli kadar özen gösterilmemiş ✖ Oyunu takas ettiğiniz kişi yeni bir Netpass satın almak zorunda

Velhasıl kelam, bayrama iki gün kala elimize geçen Resistance, bayramın ilk gününe kadar beni hiç beklemediğim şekilde eğlendirdi, korkuttu, duygulandırdı. Ah o son credits ekranında geçen resimlerin anlattığı kısım olmayacaktı, o zaman tutarlılığı da tam olacaktı. Ama gelecek ay bakacağım multisi tahmin ettiğim kadar sağlam olursa, gerçekten bir klasik olmayı hak ediyor demektir. Bu noktada önceki iki oyunu oynamadığım için kendimi bir FPS oyuncusu olarak eksik sayıyorum ve derhal ikisini de edinip hikâyeyi geriye doğru tamamlamak için size söz veriyorum!



Neden mutasyon geçirince ilk kaybettiğimiz insani özelliğimiz daima diş fırçalamak olur ki?

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Insomniac → **Dağıtım:** Sony → **Türkiye Dağıtıcısı:** Sony Türkiye
→ **Kutulu Fiyatı:** 189 TL → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** www.myresistance.net



SON KARAR

Grafik	5/5
Hikâye	4/5
Atmosfer	5/5
Eğlence	4/5
İçerik Zenginliği	5/5
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	4/5

Multisini denemeden son kararı vermek ayıp olur. O yüzden buradaki notu tek kişilik senaryosunun başarısının aldığını bilin.

8,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



TRT'NİN ÜNLÜ DİZİSİ THE STREETS OF SAN FRANCISCO'yu ve gevrek gitar melodilerini hatırlıyorsanız yaşlanmışsınız demektir. Koca burunlu Karl Malden ve ortağı Michael Douglas suçluları amansızca takip ederken, ben ufacıktım ve nefesimi tutup izlerdim. Camdan eli çıkarıp sireni arabanın tavanına koymalar, dar sokaklarda çöp kutularını devire devire kovalamacalar, ana yola çıkarken arabayı ustaca toplamalar... O 3-4 yıllık aklımla pek özenirdim bunları yapmaya.

1998'de çıktığında ilk Driver'a bir hevesle yapıştım bu yüzden. Ama oyun zordu... Lanet olsun dostum, çok zordu oyun! Daha eğitim görevindeki garajda saatlerce takılıp kalınca, Driver'dan da, direksiyonu olan diğer her şeyden de soğudum. Oyun çok güzeldi söylenenlere göre, ama ben elimi sürmedim bir daha. Taa ki 5-6 yıl önce çıkan Driver 3'e kadar. İstanbul'da geçiyor olması merakımı celbetmişti, ama oyun o kadar sefilce yapılmıştı ki! Ulan -bak kızıyorum!- oyun içi yapılan ara videoda yapay zekâ hatası nasıl oldurdu? Tanner ve ortağı az önceki görevin değerlendirmesini yaparken arabayı zbam diye koca binaya gömebiliyor ve normal konuşmaya devam ediyorlardı. İnceledim, yerin dibine soktum ve derhal sildim o oyunu da.

SİL BAŞTAN

İşte bu yüzden, beşinci oyun olan San Francisco hakkında pek umudum yoktu, lakin Serpil tarafından kendisi tarafıma teslim edilince boynumu büküp "görev kutsaldır" moduna girdim. İyi ki de girmişim, çünkü dört oyundur kıramadıkları birtakım şeytan bacaklarını çatlatmayı başarmış Reflections.

Önceki oyunları bilmeseniz bile hikâyeyi takip etmekte hiç güçlük çekmiyorsunuz. Birçok karakter aynı ama yine de sıfırdan tanıştırılıyoruz hepsiyle. O yüzden bu sanki ilk oyunmuş gibi yapabilirsiniz; Tanner ve Jericho arasındaki oyunlardır süren husumeti bilmeniz gerekmiyor. Ki zaten Driver 3'te her ikisi de İstanbul'da bir hastanede ölmek üzereydi, o ne oldu hiç belli değil... Neyse.

John Tanner azılı suçlu Charles Jericho'yu en sonunda yakalamıştır. Ama demir parmaklıklar da Jericho'yu içerde tutamaz ve dış mihrakların da yardımıyla kaçar. Kaçarken de Tanner'ın arabasına onun oturduğu taraftan çarpıp adamı komaya sokar. Komaya girmesi Tanner'a yarar, çünkü komadayken duyduğu radyo, TV haberleri ve gördüğü sanrılar yardımıyla bilinçaltı Jericho'nun hapisten kaçtıktan sonra neler yaptığını çözmeye çalışmaktadır. Ve rüya aleminde olduğu için müthiş bir güç kazanır: Arabadan arabaya uçmak. Tanner dilediği anda, dilediği aracın şoförünün içine girebilme yete-



Hem dar hem de geniş sokaklarda araba sürmenin keyfini veriyor Driver.

neği kazanır rüyasında. Kulağa ilk başta saçma gelen hikâye ve yetenek, hiçbir araba oyununda şimdiye kadar görmediğimiz ilginçlikte bir oyunun kapılarını aralar.

Hikâye ve kurgu size saçma gelse de, öyle düşünmeyin. Bu oyunun hikâyesine "çok salak, çok saçma" diyenler, Jacob's Ladder, Stay ve hatta The Fountain gibi mükemmel filmleri de izlerken "ne kadar saçma" demişler midir? Oyunlar söz konusu olduğunda her şey gerçek dünyaya endeksli olmak zorunda hiç değil. Bu yüzden, yeni bir şey deneme cesaretini gösteren Reflections'a minnettarım.

ŞÜFER BEY!

Bu oyunda en can alıcı şey, araba sürüşünün hem gerçekçi, hem de eğlenceli olması. Gerçekçilik önceki oyunlara göre azaltılmış ama eğlence tavan yapmış. Arabanızı sürmeye başladığınızda ilk fark edeceğiniz şey, yolların böyle geniş geniş, yayla gibi oluşu. Arabalar da *GTA 4*'tekinden en az %50 daha büyük gözüküyor haliyle. Çok keyifli oluyor araç sürmesi. Virajlarda mutlaka girişte hız kesip çıkışta gaz vererek ilerlemelisiniz, yoksa uçup gidiyorsunuz.

Oyun başladıktan birkaç bölüm sonra tüm mekanikler açılmaya başlıyor. Tanner araba değiştirme (Shift) yeteneğini kazandıktan sonra, şehri kuşbakışı görebiliyorsunuz. Yapabileceğiniz tonla görev var. Bunlar Tanner'ın ana hikâye görevleri, şehir görevleri (hikâye görevlerini açmak için gerekiyorlar), "dare" görevleri (zorlu bir amacı yerine getirmeniz gerekiyor) ve challenge'lar (daha da zorlu görevler). Bu görevlerin içinde düz yarıştan 150 metre uçmaya, ters şeritte 20 saniye 180 basmak gibi gayet normal görevler var. Bir de oyundaki shift mekaniğinin getirdiği manyak ötesi görevler var.

Peki görevleri yapmak size ne kazandıracak? Sarıyla işaretli görevleri yapmak, ana hikâye görevinin açılmasını sağladığı gibi şehir trafiğine yeni araçlar katıyor ve size willpower (irade gücü) kazandırıyor. İrade gücü bu oyunda aslında para demek. Onu kullanarak şehir trafiğine yeni arabalar katabiliyor, yeni garajlar satın alabiliyor, hatta Tanner'ın kazanacağı başka özel güçleri daha da geliştirebiliyorsunuz. Bu araba ve garaj alma mekaniği *Assassin's Creed 2*'deki şehir geliştirme sistemine benzemiş biraz: Her 20 dakikada bir otomatikman willpower (WP) kazanıyorsunuz. Ne kadar çok araba açar, ne kadar garaj alırsanız o kadar çok irade gücü. Ayrıca araba sürerken yaptığınız her şey de size WP kazandırıyor. Ters yönde hızla gitmek, drift yapmak, uçmak gibi tehlikeli atraksiyonlar daha da fazla.

Peki şehirdeki her arabaya istediğiniz gibi girebiliyorken neden parayla araba alasınız ki? Çünkü her göreve uygun arabayı her zaman bulamayabiliyorsunuz. Sağlam veya hızlı bir araba gereken görevlere alakasız bir araçla giderseniz, kazanmanız imkansız. Ki kazanmak için bunlara altınızdaki en uygun arabayı bulmak için çılgın gibi uğraşacaksınız, çünkü challenge'lardaki başarı (veya başarısızlığınızla) PSN üzerinden tüm dünyadaki oyuncularla yarışıyorsunuz.

TANNER BİR DELİ OĞLAN

Normalde gayet ketum bir kişi olan Tanner, bu yeteneğine alıştıktan sonra kısa sürede zevkten kafayı yiyor! Resmen aksiyonu seven adam moduna giriyor ve oyun bu noktada çok komik ve eğlenceli bir hal alıyor. Göreviniz gereği bir arabaya girdiğinizde genellikle yanınızda bir yolcu oluyor ve çoğunlukla Tanner bir diyalogun tam ortasına dalıyor. Kafasına göre bir şekilde devam ettirdiği için diyalogu, oldukça komik durumlar çıkıyor ortaya, bazen saçmalıyor, bazen de iyice cıvıtıyor. Mesela bir görevde girdiğim bir arabada yeni evli bir çift vardı, Tanner yanındaki kıza "sevgilim, sana hiç söylemedim ama ben hep bir tırın altına girmek istemişimdir" deyip hakikaten de öyle yapınca yandaki kızın tepkileri karşısında yarım yarım yarılıyordum. Velhasıl, bir Driver oyunun komik olmasını beklemezsiniz, komik olursa da batırırlar dersiniz normalde, ama oyunun mizah kısmı da oldukça başarılı.

Yarışlar genellikle kıran kırana geçiyor. Karşı şeritteki arabaları silah olarak kullanabilmeniz son saniyeye kadar şansınızı zorlamanızı mümkün kılıyor.



Arabayla aklınıza gelebilecek tüm (ve asla gelmeyecek bazı) aksiyonlara giriyorsunuz. Mesela bir görevde bomba imha ekibi olarak 3 dakika sonra patlayacak bir bombanın olduğu mekana yetişmeye çalışıyorsunuz. Başka bir görevde, o bombayı güvenli bir yere taşıyan polis tırı oluyorsunuz, ancak sorun şu ki, bombacı sizin tırı da tuzaklamış ve 60 milin altına düşerseniz havaya uçacaksınız. Peki ne yapıyorsunuz? Tırı şehirden uzak bir yere sağ salim ulaştırdıktan sonra, boyu alçak olan bir arabanın kontrolünü alıyor ve park etmiş tırın altına arabayı sokup bombayı etkisiz hale getiriyorsunuz.

Bir diğer bölümdeyse 4 kişilik bir yarışa dahil oluyorsunuz. Baba-kız ayrı arabalarda 1. ve 2. gelmek zorundalar. Evet, iki arabayı da siz kullanıyorsunuz. Tabii siz bir arabada değilken yapay zekâ devralıyor direksiyonu, gayet de düzgün sürüyor. Ama hız yapmak ve geçmek konusunda sizin kadar iyi değiller. Ancak kaza yaptığınızda veya ters döndüğünüzde ekürinizin arabasına geçerseniz, kaza yapan araba daha çabuk dahil oluyor yarışa.

Bu arabadan "içine Tanner kaçması" mekaniğinin çok eğlenceli bir kullanım şekli var: Hepimizin tüm yarış oyunlarında en bir kez yaptığı bir şeydir, bizse yarış başlar başlamaz herkes basar gider, bizse U dönüşü yapıp ters istikamette gitmeye başlarız. Ekranın ortasındaki devasa "WRONG WAY!" yazısından arta kalan bölgeye bakıp biraz sonra >>





Bu pist de aslında şehrin bir parçası ama yarış için girdiğinizde bu ilginç Buggy'leri veriyorlar altınıza.



Shift mekaniğinin oyuna kazandırdığı bu esnekliği yapımcılar iyi kullanmış. Şehir görevlerinde bazen polis bazen suçlu oluyorsunuz.



>> göbekten dalacağımız normal yarışçıların hayaliyle... Ama tabii bu durumda yarışı kazanmak ve oyunda ilerlemek hayal olur. Peki ya o tersten giden siz olmazsanız? Evet, Driver bunu başarmış. Diyelim bir yarışta sonuncusunuz veya mafyanın adamları arkanızdan delicesine geliyor. Ne yapacaksınız? Tabii ki 200 metre ötede, karşı şeritten son sürat gelen bir arabaya dalacak ve size sıkıntı veren ilk arabaya palas pandıras dalacaksınız! Bu o kadar ayıp ama o kadar da tatmin edici bir olay ki, daha önce hiçbir araba oyununda görmediğimize yanarım. Veya ne yanıyorum ya, şahane bir şekilde yapmış işte adamlar!

Bu karşı şerit olayının ayyuka çıktığı bir durum ise, Shift-Protection görevleri. Korumanız gereken bir araca şehrin her yanından kötü adamlar yaklaşmaktadır, bunları arabadan şehir görüntüsüne çıkıp görebiliyorsunuz. Ve destek ekipleri gelene kadar bu kadar suçluyu nasıl ve hangi sırayla durduracağınızın hesabını yapmanız gerekiyor.

NO TABANVAY

Çok şükür ki bu kez oyunda arabadan inmek yok. Driver 2 ve 3'ün en sorunlu kısımlarıydı tabanvay ve çatışma bölümleri. Çok doğru bir kararla çatışma, koşma, tırmanma gibi meseleleri işin ustası olan *GTA*'ya bırakmış Reflections ekibi. Haliyle araba sürüşüne abanmışlar. Ve adamlar bir şekilde içinde silahlı çatışma, yemek yeme, spor salonuna gitme fonksiyonları olmayan, sırf sürüş üzerine gayet eğlenceli bir oyun yapmayı başarmışlar.

Oyun Ubisoft'un meta-gaming sitesi U-Play'le iyice entegre olmuş. Birçok seçeneği ve challenge'ları U-Play'den açıyor ve alıyorsunuz. Ayrıca tüm görevleri bitirseniz de Film Editor'le eğlenceli zamanlar geçirebilirsiniz. Bu programla oyun içinde sekanslarınızı kaydedip kameralarla oynayarak ünlü araba kovalama sahnelerini yeniden yaratabilirsiniz. Film Editor'le 3 dakikalık filmler yapabiliyorsunuz ama bunların sadece 30 saniyesini upload ediyorsunuz. İnşallah PC sürümünde böyle bir sınır yoktur, bazı aksiyonlar dakikalarca sürüyor çünkü.

Oyunun grafikleri ne çok süper, ne de kötü. Grafikleri tanımlamak için söyleyebileceğim tek şey, "çok rahat" oldukları. Şehir görevini yapıyor, yayalar da öyle. Ama arabalar daha bir özenle hazırlanmış, olması gerektiği gibi. Grafiklerin parladığı yer ara videolar, karakterlerin yüzleri ve mimikleri çok gerçekçi olmuş.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Shift mekaniği çok eğlenceli ✓ Araba sürüşü neredeyse tam tutturmuşlar ✓ Oyun beklenmedik bir şekilde komedi unsuru da içeriyor ✗ Ortalarından sonra çok zorlaşıyor oyun ✗ Bazı görev türleri fazla tekrarlanmış ✗ Adam korkutmaca gibi görevler pek eğlenceli değil



60 ve 70'lerin funky, gevrek gitar melodili müziklerinden Rage Against the Machine gibi modern ve gaza getiricilere kadar, genel olarak müzikler çok başarılı seçilmiş. Seslendirme ve efektleriyse zaten övmüştüm buralarda bir yerde.

Sonuç olarak Driver San Francisco, *Pitfall*'dan beri "araba arabayı takip eder" fikrinden sapamamış olan araba kullandığımız oyunlara yepyeni bir mekaniği başarıyla getirmiş, oynaması son derece eğlenceli, insanı tatmin eden bir oyun olmuş. Sırf araba kullanmak uzun sürelerde sıkıyor insanı ve bazı görevler biraz fazla tekrarlanmış... Ancak yıllardan ve yollardan sonra, yeniden mutlaka oynanması gereken bir oyun haline gelmiş Driver. Seninle tanıştığıma memnun oldum.


Şehirde topladığınız "Film Token"larla 10 farklı film kovalamacası sahnesini açabiliyorsunuz.



→ Tür: Aksiyon → Yapım: Reflections → Dağıtım: Tiglon (169 TL) → Yaş Sınırı: 12+ → Web Sitesi: http://bit.ly/iLwo0c

SON KARAR

	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Her şey iyi güzel de, arabadan arabaya atlarken şarjör değiştirmek zor be sevgili okur.

8,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl


iMacLove
iPhone, iPad ve teknoloji üzeri herşey bulabileceğiniz aylık dergi
iPhone, iPod Touch ve iPad oyun incelemeleri
iPhone ve iPad ile neler yapabileceğinizi gösteren tek dergi
Kaçırmayın!
elmasepeti.com'dan yapacağınız 150 TL ve üzeri alışverişlerinize iMacLove abonelikleri hediye ediyoruz.
Muvit Snow Clip Deri iPad 2 Kılıf ve Stand - 129 TL
Incase Compact Sırt Çantası - 179 TL
Just Mobile Gum Plus Yedek iPhone Bataryası- 220 TL
Twelve South Compass Taşınabilir iPad/iPad 2 Standı - 119 TL
elmasepeti.com
iMacLove
bizi www.facebook.com/Imaclove ve www.twitter.com/iMacLove dan takip edin
her ay süpriz hediyeler kazanma şansını yakalayın



Catherine

ÖLÜMÜN ÖNCESİNDE HAYAT, SONRASINDA AŞK VAR -FURKAN FARUK AKINCI

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Uzunca bir zamandır oyun piyasasında ezber bozmak için böylesine azmetmiş bir oyun daha görmemiştik. Oyunun yapısı birkaç değişik oyun türünü içeriyor ancak ilk etaptaki karışıklık yerini oyun bitene dek sizi bırakmayacak bir merak duygusuna bırakıyor. Catherine'in hikâyesi ve bu hikâyeyi size anlatırken kullandığı dil gerçekten harika.

"Hastalıkta ve sağlıkta, ölüm bizi ayırana dek..." Hah, siz öyle sanın. Ölüm değil ki bizi ayıracak olan, üzerine imza attığımız o defter. Merak ediyorum "defterini dürmek" lafı buradan mı geliyor? Zaten o lanet kâbuslar başlar başlamaz bana sordukları ilk soruydu bu: "Evlenmek başlangıç mıdır yoksa son mu?" Sesim titreyerek "başlangıçtır" dedim, hemen ardından benimle aynı kâbusları gören hemen herkesin aynı cevabı verdiklerini gördüm... Tabii ki korkudan sizi ahmaklar, aynı soruyu yarım metrekarelik bir itiraf odasında, nereden geldiğini anlayamadığınız bir ses, üstelik bir kâbusun içinde, size sorsa siz ne cevap verirsiniz?

Beş gece oldu artık... Beş gecedir sürekli tırmanıyorum. Artık ciddi ciddi ölmek istediğimi düşünüyorum. Bu işkence ne zaman bitecek, sonunda neler olacak bilmiyorum. Ama birinin ya da birilerinin benden ve yüzlerce erkekten intikam aldığı belli… Ben kim miyim? Pardon... Adım Vincent Brooks, 32 yaşındayım. Aslında sizlerden biriyim demek daha olur çünkü dünyadaki erkeklerin ortalamasını alsalar sanırım ortaya benim gibi bir şey çıkardı. Ortalama bir işim, ortalama bir hayatım, ortalama arkadaşlarım ve ortalama bir ilişkim var. Katherine ile uzun zamandır birlikteyiz. Sormayın işte ne kadar olduğunu, sadece uzun zaman oldu. Hem de Katherine'in artık sahibim olduğunu düşünmesini sağlayacak kadar çok. Ve evet, çoktandır "evlilikevlilikevlilikev..." diye başımın etini yiyor. Bilemiyorum... Ben biraz korkuyorum sanırım...



Emin olun bir süre sonra, "Tanrım lütfen şu bölüm bitsin ve ben dostlarımı görebileyim" diyeceksiniz...

I KNEW RIGHT THEN THAT I'D BEEN ABDUCTED

Boş zamanlarımda Stray Sheep denen bir bara takılırız arkadaşlarımla. Toby, Orlando ve Jonny... İçlerinde en eski arkadaşım Jonny fakat sanırım en çok Orlando'yu seviyorum. O hergeledeki umursamaz taraf içimi her zaman çok rahatlatmıştır. Toby'yse henüz bir çocuk ve hayat hakkında hiç fikri yok. Fakat son zamanlarda eskisi gibi bana eşlik edemez oldular. Her yattığımda kâbus görmeye başladığımdan beri çok daha geç çıkar oldum Stray Sheep'ten. Durun kafamı bir toparlayayım, çünkü her şeyin nasıl başladığını çok net hatırlayamıyorum artık… Nasıldı; sanırım ilk önce o tuhaf dedikodu alıp yürüdü. Sonrasında genç erkekler yataklarında ölü bulunmaya başladı ve bütün TV kanalları da akbabalar gibi buraya doluştu. Etrafımda kim varsa sürekli bu ölümler hakkında saçma sapan şeyler konuşuyordu. Yok, kadının gazabıymış, yok efendim lanetlenmiş erkeklermiş… Hatta barda takılan bir gazeteci daha da ileri gidip bunun 100 yılda bir tekrarlanan bir döngü olduğunu,

360 | PS3



Kâbuslar dünyasına ilk giriş anınız... Elinizdeki yastığa dikkat, onu kaybederseniz deneme haklarınızı da yitirirsiniz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Tadından yenmeyen, iyi işlenmiş hikâye ✔ İlginç karakterler ✔ Verdiğiniz kararlar ahlâki yönden gidişata tesir ediyor ✔ Türe getirilen ilginç oynanış mekanikleri ✖ Zaman zaman fazla zorluyor ✖ Ufak tefek kamera problemleri

Catherine



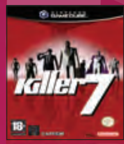
>

Shadows of the Damned



>

Killer 7



İstediğin kadar sakla sevgili dostum, iplerin Katherine'in elinde.







bu süre içinde neden seçildiği belli olmayan bir sürü erkeğin aynı kâbus dünyasına hapsedildiğini ama her seferinde sadece birinin hayatta kalabildiğini anlatmıştı bana. Ama ne oldu biliyor musunuz? İlk duyduğum zaman son derece aptalca gelen tüm bu şeyler yavaş yavaş benim de etrafımı sarmaya başladı. Kâbuslarımdaki o sesi artık uyanıkken de duymaya başladım. Sanırım Stray Sheep'ten hiç çıkmamalıyım.

Hani hepinizin bildiği bir geyik vardır: "Eğer rüyanızda düştüğünüzü görürseniz ve yere çakılmadan önce uyanamazsanız, gerçek hayatta da ölürsünüz" diye... Benim kâbuslarımda yaşadığım şey tam da bu işte. Sürekli tırmanmak zorundayım. Her şey kocaman bir bulmaca gibi... Yüzlerce metre yükseklikte ve kutulardan oluşan bir tepeye tırmanıyorum ve kutular alttan sürekli düşüyor. Eğer yavaş olursam dibi boylayacağım kesin... İşkenceye bakar mısınız? O yüzden hızlı olmam gerektiği kadar sakin de kalmalıyım, aklımı kullanmalıyım. Ve bu kâbusu kim hazırladıysa karmaşıklık konusunda hiç de cimri davranmamış. Çünkü yukarıya doğru yolumu bulmak için yapabileceğim tonla şey var. Bahsettiğim şey sadece kutuları itmek ya da çekmek değil; bu koca bir bulmaca ve ben çıktığım hemen her katta kendime bir yol yaratmak zorundayım ve inanın altınızdaki zeminin kaydığını bile bile bunu yapmak hiç de kolay değil.

Ha, unutmadan peşimde bir de cadı var. Korkunç kadın her iki kulede bir geliyor. Şimdiye kadar sadece kemikli ve uzun parmaklarını görebildim. Peşimi



bırakması için dua etmekten başka hiçbir şansım yok. Hele o elinde tuttuğu çatalı bana sapladığını düşünmek bile canımı yakmaya yetiyor. Nasıl bir şeyin içinde olduğumu anlıyor musunuz siz?!

Kâbuslarımın içinde karşılaştıklarıma ne demeli? Her kulenin arasında kimin neden yaptığı belli olmayan bir platform var. Aynı kâbusu gören herkes burada toplanıyor. Bazılarıyla sohbet edebiliyorum, kimi bana topladığım gümüş paralar karşılığında bir şeyler satmaya, kimiyse kuleleri tırmanmak için yeni teknikler öğretmeye çalışıyor. Burada dost olabiliriz beyler ama kuleleri tırmanırken sakın karşıma çıkmaya kalkışmayın. Yolumun üzerinde durursanız sizi aşağı itmekten asla çekinmem.

I KNEW RIGHT THEN THAT HE WOULD BE TAKING MY HEART

Ama artık öylesine yorgunum ki... Oh Catherine... Hayır, Katherine değil... O, Catherine. Kâbuslarımın başladığı anda buldu beni. Sanki sadakatimi sınamak için gönderilmiş gibiydi. Katherine'de olmayan her şeyin vücut bulmuş haliydi. Tam benim tarzımdı. İlk tanıştığımız gece gerçekten çok ama çok tuhaftı. Yine Stray Sheep'te oturmuş demleniyordum. Çocuklar yanımdan ayrılalı çok olmuştu. Bir anda yanıma oturmak isteyen yemyeşil gözlerin ve sapsarı saçların sahibi müthiş bir kadınla konuşurken buldum kendimi. Sonrasında gece kâbusları... Ama sabah kollarımda o vardı. Yemin ederim arasını hatırlamıyorum. Ama sabah kalktığımda hem tedirgin, hem de mutluydum. Catherine tam benim kalemimdi. Evliliğe inanmıyordu, birlikte yaşamanın ama özgür kalmanın daha iyi olacağını söylüyordu. Neden benimle olduğunu sorunca da, "sadece seni beğendiğim için" diyordu. Benden hiçbir beklentisi yoktu. Belli ki sadece hoşça zaman geçirmek ve sevilmek istiyordu. Biliyorum, biliyorum bir seçim yapmam gerek. Ya yıllardır birlikte olduğum Katherine ya da yeni heyecanım Catherine... Bu seçimi yaparken elbette ki bir yandan da hayatta kalmam gerekiyor, her ne kadar o gücü içimde hiç hissetmesem de. Ve yine bir şeyin farkındayım ki bu hikâye boyunca her ne karar verirsem vereyim, hikâyenin sonucunu değiştirecek.

Hayatımın yarısından fazlasını kocaman bulmacalar çözdüğüm ve bir şekilde hayatta kalmaya çalıştığım kâbuslarım oluştursa da gündelik hayat da bir şekilde devam ediyor işte. Dostlarımla çıkıp sohbet etmek beni çok rahatlatıyor ama Stray Sheep'te takılmak şu sıralar hayatımın önemli bir kısmını oluşturuyor. Buraya gelenlerle tanışıp sohbet etmek, istediğim müziği çalmak ve bir iki kadeh bir şeyler içmek bunca kargaşanın arasında bana en iyi gelen şey. Ah, keşke bir de yanında cep telefonumu taşımak zorunda olmasam... Her gelen mesaja cevap atmak zorunda hissediyorum kendimi... Özellikle Katherine'den gelenlere. Yazacağım her şeyden önce bir omzumda şeytan, diğerinde melek varmış gibi hissediyorum. O an içimden ne gelirse onu yazıp gönderiyorum artık... Ama tuhaf adreslerden ilginç postalar almaya başladım son zamanlarda. Bakalım bunun altından ne çıkacak? Eğer bir gün Stray Sheep'e yolunuz düşerse köşedeki makinede oyun oynamayı unutmayın. Bir de barmene söyleyin, neden taktığını bilmediğim o aptal güneş gözlüklerini çıkarsın.

İşte, benim hikâyem sevgili goyunlar... Efendim? Goyun da ne mi? Hahaha... Siz yenisiniz galiba buralarda... Her gece kâbuslarımda gördüğüm herkes birer goyun. Yo, hayır hayır. Ağzımdan daha fazla tek kelime alamazsınız. Siz en iyisi buraya gelin ve nedenini kendiniz görün. Bu mektubu yazmak için neden Oyungezer'i seçtiğimi sanıyordunuz? Size bir şey söyleyeyim mi, yaşadıklarımı görmek için hiç tereddüt etmeyin çünkü inanın uzunca bir zamandır bu kadar tuhaf ama dinlemeye değer bir hikâye işitmediniz. Ben Vincent Brooks, seçim yapmak zorunda olan bir adamım. Bana yardım eder misiniz?

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

İyi bir hikâye dinlemek için oyun oynayanlardansanız kaçırmamalısınız.

8,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Macera / Bulmaca → **Yapım/Dağıtım:** Atlus Persona Team → **Kutulu Fiyatı:** Shopto.net (33,85£) → **Yaş Sınırı:** +18 → **Dahası İçin:** bit.ly/q7x9p7



DURUN KAÇMAYIN! KAPTANINIZ KONUŞUYOR... -VOLKAN TURAN

Captain America: Super Soldier

HOLLYWOOD'UN SON YILLARDA süper kahraman filmlerine biraz fazla abandığının farkında mısınız? Yüz milyon dolarların konuşulduğu bütçelerle, çok da matah olmayan filmler yapma sevdasından ne zaman vazgeçerler bilmiyorum ama benim çok dayanasım kalmadı bunlara, onu biliyorum. Kaderlerinde çizgi-romandan filme, filmden oyuna uyarlanmak, daha sonra da kucağıma düşmek olan bu yapımlardan, ne yalan söyleyeyim, korkuyorum. Bu korkunun sebeplerini tahmin ettiğinizi düşündüğümden uzatmıyorum ama en son yaşadığım Thor travması henüz geçmemişken, yine Sega'dan gelen Captain America'yı görünce ölü taklidi yaptım, ama Serpil yemedi! Aslında iyi ki de yememiş çünkü bu sefer muhtemelen filminden daha güzel bir oyun söz konusu.

Şu satırları yazdığım sırada Captain America vizyona girmemişti ama film zevkine güvendiğim eleştirmenlerin ortak görüşü filmin *çok kötü* olduğu yönünde olunca oyunundan da pek bir şey beklemiyor insan. Ama hem yapımcı firmayı (Next Level Games) biraz serbest bırakır hem de iyi bir yazarla çalışırsanız (Christos Gage) demek ki ortaya hiç de fena olmayan işler çıkabiliyormuş.

BATMAN AMERICA

Öncelikle oyunumuz tam anlamıyla bir film oyunu değil. Hikâyesi ve konuyu işleyişi açısından daha çok bir yan proje diyebiliriz. Captain America (CA) nasıl yaratıldı, buralara nasıl geldi gibi noktalara değinmeden direkt konuya giriyor oyun, iyi ki de öyle yapıyor. Bağlı olduğumuz ordu, Hydra güçlerinin saldırısına uğruyor ve ardından birkaç ufak araştırma yardımıyla Dr. Arnim Zola'nın insan genleriyle oynayıp ölümsüz insan yaratmanın sırrına ermek üzere olduğunu öğreniyoruz. Hydra kalesine doğru hızla yola çıkıp pek çok ünlü düşmandan ve Zola güçlerinden (örneğin Iron Cross, Madam Hydra, Red Skull) köteğimizi yiyerek yavaş yavaş ilerliyoruz. Sonrası da sürpriz değil zaten. Yani hikâye aklımı başımdan almadı ama midemi de bulandırmadı ki ismi Captain America olan bir oyun için bu çok güzel bir olay!

Batman: Arkham Asylum



>

Captain America: Super Soldier



>

Thor: God of Thunder



Bir diğer "güzel olay" da aksiyonun gayet keyifli olması. Tabii buradaki "keyifli" kıstasımın yine aynı sınıftan diğer oyunlara bağlı olduğunu unutmayın. Hatta Captain America'nın dövüş sahneleri, bahsettiğim sınıfın bir üyesi olmayan *Batman: Arkham Asylum*'un tadını veriyor ki oyun boyunca sıkılmadan ilerlemenizi sağlayacak kadar iyi bu. Kaptan, tek tuşla ufak tekme-yumruk komboları yapabildiği gibi bunları özel hareketlerle birleştirerek çevresel saldırılarda da oldukça iyi işler çıkarıyor. Özellikle tekme saldırıları sırasında zamanın yavaşlayarak daha tok vuruşlara imkan vermesi, oyunun güzel fikirlerinden birisi.





BEN OLSAM

Oyunun en büyük eksiği içindeki cevherleri adeta gizlesin diye yapılmış grafikleri. Ben olsam görsel açıdan daha güçlü bir oyun yapar ve çizgiselliği kırmak adına alternatif yollar ve senaryolar eklerdim.

Ha Prens, ha Kaptan. Bu oyunda farkları yok.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Bol CA içeriği ✔ Tok dövüşler ✔ Hareket yelpazesi geniş ✔ Platform öğeleri yakışmış ✔ 3D ve 3DTV desteklemesi ✖ Yapay zekâsız ✖ Yükleme süreleri ✖ Pek çok bug

Kaptanın yetenekleri bu kadar değil elbette. Kalkanını bildiğimiz şekilde çok iyi kullanıyor. İster otomatik istersek manuel olarak kalkanı nereye atacağımızı, kaç kişinin kafasında sektireceğimizi ayarlayabiliyoruz. Pek çok güdümlü saldırıdan kalkanımız sayesinde kurtulabiliyoruz. Ateşli silahlar bizi nişan aldığında, ekranda kısa bir zamanlama çizgisi beliriyor ve bu noktada eğer erken davranabilirsek kurşunları sahibine iade edebiliyoruz. Zaten çoğu düşmanımızı bu yöntemle yenmemiz gerektiğinden oyun bizi "doğru zamanlama" konusunda bol bol eğitiyor. CA ayrıca *Prince of Persia*'da olduğu gibi kıvrak hareketlerle çoğu yerden atlayabiliyor, tırmanabiliyor, duvar bile olsa yürüyebiliyor. Oyunun bu kısımlarını çok sevdim çünkü hem oynanışa iyi yedirilmiş hem de *doğru oynayan ödülü kapar* mantığı sayesinde işin içine heyecan katılmış. Ödül olarak gelen tecrübe puanlarınızsa birikip özel hareketler olarak size geri dönüyor. Oyundaki bu "ödül" sistemi zaten çok cömert. Ne kadar çok kıyıya köşeye bakarsanız o kadar çok malzeme topluyor, o kadar çok ekstra içerik ve puan kazanıyorsunuz. Bunlar konsept tasarımlar, özel videolar da olabiliyor. Dolayısıyla, araştırmacı bir oyuncu edasıyla her yola, her odaya girmenizi öneririm.

TAKLAYA GELDİK KAPTAN!

Araştırmacılığı ve yetenekleri bir köşeye bırakırsak CA gerçekten de tam bir tank. Ama bu durum düşmanlara daima bir Osmanlı tokadıyla girişebildiğiniz anlamına gelmiyor. Oyunda bir düzine farklı düşman var ve her biri farklı muamele istiyor. Örneğin kalkanı olanları yakalayıp yakın mesafe saldırılarınızla saf dışı bırakmanız gerekirken, elinde alev silahı olana yaklaşmamalı, uzaktan kalkan fırlatmalısınız.



Kalkan olmasa America bir hiçmiş, bu oyundan bunu gördüm ben!

NEREDEN ÇIKTIN SEN KAPTAN?

Captain America'nın ortaya çıkışı diğer süper kahramanlara kıyasla biraz garip. Özünde milliyetçi duygular yatıyor. İkinci Dünya Savaşı sonrası çizgi-roman gücünü kullanarak Amerikan toplumuna "biz güçlüyüz" mesajı veren karakterin çıkış misyonu Hitler'in defterini dürmekti. "Sizler başlattınız, bizler bitiriyoruz" şeklinde ortalıkta gezen Kaptan'ın özünde, aslında sıska bir askerden fazlası olmayan Steve Rogers vardır. "Super Soldier Project" kapsamında orduya başvuran Steve, insan ırkının en üstün bireyi olarak kapsülden çıkar. Uzak-yakın, sıcak-soğuk demeden her koşulda savaşan ve hepsinde de son derece "rererö" olan Steve önce üçgen, daha sonra da dairesel kalkanıyla Amerika'nın milliyetçi ruhunu okşamış, resmi politikanın yedirilmesine yardımcı olmuş ve alt metinleriyle o çok mühim mesajları iletmiştir duyması gerekenlere.

Savaşın etkileri silindikten sonra ise çok farklı maceralara atılmış (Avengers gibi), diğer karakterlerle tanışmış (Spider-Man gibi), bazılarından çok fena dayak yese de (Conan gibi) popüler kültür içinde yaşamaya devam etmiştir Captain America. Muhtemelen bundan sonra da ününe ün katacaktır bu çam yarması.



Boss dövüşleri de aynı şekilde. Bazısı kapmalar sonrası saf dışı kalırken bazıları da sadece özel güçlü hareketlerinizle sersemliyor. Fakat boss dövüşlerinde bir denge yok ne yazık ki, yani oyunun başında ter akıtmanıza yol açan bir boss'a karşılık, sonlara doğru güle oynaya yendikleriniz de olabiliyor. "Gittikçe zorlaşan" oynanış alışkanlığımız açısından bizi biraz bozdu bu sistem, bir tasarım hatası kokusu aldık.

Hata demişken oyunun en büyük hatasından bahsetmenin zamanı geldi. Burada yapay zekânın kötülüğü hakkında onlarca kelime oyunu yapabilirim ama bu sefer yapmayacağım. Siz sadece son derece kötü olduğunu, hatta olmadığını bilin yeter. Çizilmiş alanına girmediğiniz sürece sizi görmemesi, yanındaki arkadaşı ölse bile dönüp bakmaması, kaçtığınız an izinizi kaybetmesi, patlayan varillerin arkasına saklanması gibi örnekler verebilirim en basitinden. Neyse ki bu kafasızlar ordusu üzerinize sürü halinde akıyor da çok takmıyorsunuz bu eksikliği ama biraz da zekâ görmek istiyor şu deli gönül.

DAHA DA ASGARD'A GELMEM!

Thor'da arayıp da bulamadığımız çoğu şeyin CA'da olduğunu buraya kadar anlatmış olduk. Bunlardan birisi de görsel zenginlik ama bu noktada CA, *Thor*'a en fazla iki gol atabilecek yetenekte. Mekan tasarımları zaman ve ülkeye çok uygun ama şu "kaliteli kaplama" olayı neden bu tip oyunlara hiç uğramıyor, anlamak mümkün değil. Çoğu efekt (ateş, duman, su, kırılma gibi) o kadar güdük ki hangi yılda olduğumuzu unutturdu bana. Tamam, beterin beteri var ama şu noktaya kadar taşınmış bir projenin gelip görsellikte tıkanması can sıkıcı. Hadi seslendirmelerde sorun olsa anlarım ama o bile çok daha iyi!

Filmden bağımsız olduğu için, CA'yı oynayarak spoiler yeme tehlikesi de yok. Aksine, filme hazırlık yapmanızı sağladığı için iyi bile olabilir. Ayrıca bu kalitede bir film oyunu bulma şansınız çok az. Hani "bulunmaz Hint kumaşı" desek abartı kaçar ama coğrafyadan gidecek-sek "Şam'da kayısı" demekte bir sakınca görmüyorum!

Böyle anlarda doğru tuşa çatkütpat şeklinde basmanız gerekiyor.



- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Next Level Games
- **Dağıtım:** Sega / Aral
- **Kutulu Fiyatı:** 135 TL
- **Dijital İndirme:** Yok
- **Yaş Sınırı:** 12+
- **Dahası İçin:** www.sega.com/captainamerica

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Süper kahraman oyunlarının ortalamasını yükselten, hem de eli yüzü düzgün bir film oyunu.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



SİLAH HER ZAMAN ÇÖZÜM DEĞİL Mİ ACABA?

-ALİ SEZGİN

BODYCOUNT

Yanlış anlaşılmasın ama hayatta her şey aksiyon filmi ayarında yaşansa inanın şikayetçi olmazdım. Sevdiğim kızı teröristlerin elinden kurtararak elde edeyim, işte mesaiye son anda yetişeyim ve arkamda patlamalar olsun, ofis yıkılsın falan, böyle sürekli bir aksiyon olsun hayatımda. Codemasters 2006'da *Black*'i çıkardığında da bu hisle oynamıştım. Adamlar toplamda 5-6 oyuna yetecek kadar çatışma ve patlamayı tek bir oyuna toplamış, bir de üstüne Xbox'ın da PS2'nin de görsel sınırlarını zorlayacak kadar teknoloji kasmışlardı. Varillerin, silahların, dostun, düşmanın özetle hemen her şeyin patlayabildiği bir oyundan da daha azını beklememek gerekiyor. Yine de bu patlama olayını çok abartmamak lazım, yoksa oyunun kendisi de fena şekilde patlayabiliyor. Bodycount mesela...

Bodycount'ın ardındaki fikri bayağı beğendim aslında. The Network isimli bir özel güvenlik ajansı var ve görevi de dünyada çözülemeyecek gibi duran bütün silahlı çatışmaları bitirmek. Örneğin Afrika'da iki ülke savaşa girmiş, adamlar dalıyorlar olayın ortasına, elinde silah olan kim varsa öldürüyorlar. Taraf tutmadan, ayrım yapmadan herkesi öldürdükleri için ortada savaş falan da kalmıyor elbette. Sonrasında ne oluyor diye soruyorsanız inanın hiçbir fikrim yok, zira oyun o kısmı anlatma zahmetine pek girmiyor. Zamanla dünyadaki bütün kötülüklerin arkasında "Hedef" isimli bir örgütün olduğunu öğrenip Şirinler Köyü yok olmadan işlerini bitirmeye çalışıyoruz. Yani oyunu oynamış bile olsanız senaryo kısmına ne yazarsam yazayım yutuyor olacaksınız çünkü Bodycount için bir hikâye yazmakla uğraşmamış yapım ekibi. Bölümler boyunca, sadece tema olarak değişen çeşitli haritalarda hareket eden her şeyi öldürmeye dayalı bir oyun yapmak yetmiş.

BIRAKIN EVİMİ BELEDİYE YIKSIN

Bodycount, *Black*'in devam oyunu sayılır. Sayılır diyorum çünkü *Black*'e ismini veren baş tasarımcı Stuart Black bu sefer projenin başında değil. Biraz da Stuartçığımın yokluğundan olsa gerek, Bodycount'ta silahlar ateş etmiyor, ağlıyor. Patlamalar sanki daha bir acı, ağıt havasında. Sadece Stuart Black de değil; Bodycount oyuna karakterini verecek olan yapımcılarının çoğunu yapım aşamasında kaybetmiş ve bu durumun sonuçlarıyla yüzleşme işi biz oyunculara bırakılmış.

Özellikle *Black*'i oynayıp beklentilerinizi yükselttiyseniz Bodycount'a başlar başlamaz bir şeylerin ters gittiğinin farkına varacaksınız. İki oyunun mantığı hemen hemen aynı aslında: Silahların susmadığı, bombaların havada uçuştuğu bir ortamda sonu gelmez çatışmalara girmek ve çevreyle etkileşimin dibine vurmak. Örneğin taradığınız düşmanın arkasındaki duvar parçalanacak, bombalar bir evin kenarını yıkacak, hatta güçlü düşmanlar duvarları yıkarak üzerinize geliyor olacak. Kulağa gayet yeterli geliyor olabilir ama sınırları belli platformlara oyun yaparken abarttığınız her

EN GÜZEL YERİ

Çatık kaşlarla Bodycount'a ayrılan beş koca saatin ardından oyunun bir anda bitmesi ve zor da olsa görevimi tamamlamış olmamın yarattığı mutluluk Bodycount ile ilgili en güzel şeydi. Oyunun içindeyse güzellik aramayın, bu o tarz bir oyun değil.

özellik için başka bir şeylerden feragat etmeniz gerekiyor. Bu noktada Codemasters görsel kalite ve yapay zekâ namına olabilecek her şeyi feda etmeyi tercih etmiş ki sanırım oyunu batıran da bu olmuş. Bütün oyun, binalar, düşmanlar objeler çamurdan yapılmış gibi duruyor. Detay eksikliği bir yana, her şeyin olduğundan çirkin görünmesine neden olan bir ruhsuzluk sorunu var. Evler, şehirler, hatta genel olarak bölüm dinamikleri hoş ama fazlasıyla ruhsuz ve sıkıcı. Elbette bunda oyunun HD bir PS2 oyunu gibi durmasının da payı var.

Oynanış mekanikleri de biraz yeni nesil *Killzone*'ları andırıyor. Önceden belirteyim, *Killzone*'daki siper sistemini de öyle aman aman aman sevmiyorum ama en azından çalışıyor. Bodycount'ta siper almak dert değil. Ama siperden kafamı çıkarıp nişan alıp ateş etmem gerektiğinde, aynı anda beş tuşa basarken, bir yandan da analog kolla ters hareketler yapmam gerekiyor ki bu iş hiç kolay değil. Yapay zekânın da öyle siper alma huyu yok. Hatta siper ardında çok kaldığım durumlarda el bombası sallayıp bana yaklaşmak dışında bir şey numaraları olduğunu söylemek güç.

Bodycount'ı orijinal kılan sayılı özelliklerden biri istihbarat sistemi. Öldürülen her düşman bilgi baloncukları düşürüyor ve bunlardan yeteri kadar topladığımda çeşitli özel güçlere ulaşmam mümkün oluyor. Anında sağlık yenilenmesi, bitmeyen kurşunlar ve siperleri delip geçen ateş gücü gibi bonuslar açılıyor. Ama bunlar da oyunun yerlerde sürünen temposunu kurtarmaya yetmiyor maalesef. Karakter, siperleri kullansın diye aynı *Killzone*'da olduğu gibi çok hantal ve elinde ölümsüzlük gibi bir güç olduğunda bile bunu siperden çıkıp düşmanlarına karşı kullanacak kadar hızlı ve etkili olamıyor. Normalde bunu daha fazla sorgulardım ama oyunda hemen hemen hiçbir şey düzgün çalışmadığı için Bodycount'a bir ayrıcalık tanıyıp her şeyi oluruna bırakıyorum. Bunun haricinde oyunu heyecanlı kılabilecek hava saldırısı ve güdümlü füzeler gibi açılabilir özellikler var. Belki bu özellikler ne bileyim bir *Bulletstorm*'da olsa fena olmazmış ama bu oyunda en fazla duvara tekme atmak kadar heyecanlandırıyor beni.

DÜŞENE VURULMAZ AMA

Normalde bu kadar vasat oyunları bitirirken doğal olarak zorlanırım ama Bodycount'ta sorun olmadı. Oyun toplamda sadece beş saat sürüyor ve bu süre içinde oyuncuya nadiren yeni şeyler gösteriyor. Afrika, Çin ve Doğu Avrupa'da geçen bölümler o bölgelerin ruhunu pek de yansıtamıyor. Sadece bölgelere uygun tipte düşmanlar konmuş, o kadar. Bir de oyunun sistemi o kadar düz ilerliyor ki iki saat yetiyor her şeyi görmeye. Haritalar değişse de görev sistemi yerinde saydığından ilerliyor gibi hissedemiyorsunuz oynarken. Önce bölgeyi temizliyor, sonra oradaki kumandanı öldürüyor, sonra tekrar bölgeyi temizliyor ve en sonunda bölgedeki "Hedef" üssünü dağıtıyoruz. Yahu zaten beş saatlik oyun yapmışsınız, bari tekrara düşmeseydiniz. Hadi böyle olmak zorunda diyelim, neden her şey her bölümde aynı sırayla oluyor? Büyük ihtimalle yapım aşamasında ekip dağılınca geriye kalanlar, ortadaki enkazın toparlanamayacağını fark edip çok uğraşmamışlar.

Oyunun çoklu oyuncu modları da en az tek kişilik bölümler kadar baştan savma. Ortaklaşa oynama modu, bölümlerden bağımsız olarak, gruplar halinde gelen düşmanı sınırlı bir alanda avlamak üstüne kurulu. Sadece deathmatch ve TDM olarak ayrılan çoklu oyuncu modlarının da öyle çok ilginç bir yanı yok. Oynadıkça ödüllendirildiğiniz açılabilir özellikler veya en azından silahlar hoş olabilirmiş ama bariz bir şekilde üzerinde uğraşma ihtiyacı duyulmamış. Harita sayısı da gayet sınırlı, büyük ihtimalle oyunu kimsenin oynamayacağını tahmin edip "daha fazla ne uğraşıyoruz" moduna girdiler.

Sonuç olarak Bodycount, PS3 üzerinde oynadığım en kötü iki FPS'den biri (diğeri *Haze*) olmayı başardı. Vurgulanan özelliklerin hiçbiri düzgün çalışmıyor zaten ama hepsinden önemlisi tamamen aksiyona dayalı bir oyunda vuruş hissi hiç yok. Oyunu hazırlayan ekibin, elinde yeterince kaynak ve yetenek olmadığı fazlasıyla belli oluyor. Eğer *Black* hayranı bir oyuncu olarak Bodycount'ı merak ediyorsanız, lütfen etmeyin. Bunun yerine *Black*'i bilmem kaçıncı kez baştan oynayın. Çıkışından yıllar sonra bile Bodycount'tan daha iyi çünkü.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ İlk bir saatinde aksiyon cazip gelebilir ✔ İstediğiniz zaman oynamamakta özgürsünüz ✖ Korkunç çatışma sistemi ✖ Berbat yapay zekâ ✖ Döneminin bir nesil gerisinden gelen görseller ✖ Senaryo namına hiçbir şey yok ✖ Düşük tempo ✖ Hantal karakter ✖ Sadece 5 saat sürüyor



Hedef üsleri ilginç düşünülmüş, yine de oyunu kurtacak güçte bir şey yok.

BODYCOUNT'LA ALTERNATİF TARİH

Mantıklı bir dünyada Bodycount şunlara sebep olmalıydı...

> Oyunu önceden oynayan EA çalışanları, oyuncuların bir süre FPS türünden soğuyacağını düşünerek kendi FPS'lerini erteleme kararı alır.

> İçinde Bodycount bulunan PS3'lerin bozulma ihtimali normal PS3'lere göre %200 artar. Bunun sebebi PS3'lerin bu felaket karşısında kendini imha edecek kadar zeki olmasıdır.

> Oyunculara hizmet veren terapi merkezleri, Bodycount travmaları için özel bir departman açar.

> Oyun dükkanları para iadesi için gelen oyunculara fazladan 100 dolar daha vermeyi teklif eder.

> Bodycount'ı inceleyen dergiler "Konsol oyunculuğu ölüyor mu?" temalı dosyalar hazırlamaya başlar.

> Bir oyun karşısında sinir krizi geçiren oyuncuları tanımlayan bir sözcük olarak "bodycount" literatüre girer.





Hava saldırısı etkili ama bir iki seferden sonra heyecanını kaybediyor.



Bu oyun ekran görüntülerinde gözüktüğünün yarısı kadar iyi olsaydı inanın bana hiç şikayet etmezdim.

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Codemasters Guild → **Dağıtım:** Codemasters / PS Türkiye → **Kutulu Fiyatı:** 159 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 7+
→ **Dahası İçin:** bodycountgame.com

Bulletstorm > Haze > Bodycount







SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆
İçerik Zenginliği	★☆☆☆☆
Multiplayer / Online	★☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Playstation 3'ün yaşatabileceği en büyük hayal kırıklığı.

4,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



SEVMEK KOLAY AMA ÇOĞU ZARAR -B. EMRE ÜLGEN

El Shaddai: Ascension of the Metatron

ELİME GEÇEN ÜÇ kuruşu "daha güzel olacağım, daha janti görüneceğim" diye çula, çaputa, parfüme, fısfısa, havaya yatırıp sonrasında mahşer tilkisi gibi ortada kalmış, "bunu kandırdıysam daha güzelini de bulmaz mıyım?" diye nice dingin -ve müptezel- ilişkimi bitirip sonra mahvolmuş, özetle dış görünüş sevdam yüzünden manen ve madden defalarca batmış olmama rağmen hâlâ ambalaja bu kadar önem veriyor olmam; *El Shaddai*'yi, orta halli bir oyun olmasına rağmen, muhteşem görselliği için kurtarmaya çalışmam ayıp olmuyor mu? Oluyor biliyorum fakat siz de beni anlayın ne olur; oyun çok çok çok güzel (netice: böyle geldim, böyle giderim).

KÂH SEYREYLE SEN ÂLEMİ

Tabii burada güzel güzel diye sayıklarken *Odin Sphere* ya da *Uncharted 2* gibi klasik güzellikte bir oyun görselliğini değil, daha ziyade *ICO*, *Sacrifice*, *The Void* gibi sayılı örneği bulunan, kendi görsel dilini yaratmış, sanat yanı ağır basan oyunların güzelliğini kastediyorum. Bu saydığım örnekler gibi, *El Shaddai*'nin mekan tasarımları da daha önce gördüğünüz hiçbir oyununkine benzemiyor. Arka planda dinî bir öyküyü işlemesine rağmen, geometrik şekillerin, kontrast renklerin baskın olduğu (gelecek ay *Vogue*'da yazmazsam neyim), ya göz alıcı bir aydınlığa ya da alacakaranlığa boğulmuş, bilimkurgu ve sanrılı bir dünya yaratarak derdini anlatmaya çalışıyor oyun. *El Shaddai*'deki yaratıcılık deliliğe öyle yakın ki, anime görselliğinde bir dünyadan bir denizaltı diskosuna düşmeniz, kafalarına boks eldiveni geçirmiş güvercinlerin saldırısına uğradıktan sonra *moonwalk* yapan bir melekle dans pistinde savaşmanız an meselesi.



Bu acayip mekân daha kulenin birinci katı.

BEN OLSAM

Gerek dinî referansları, gerekse insanları ayartan melekler, meleklerle insanların çocukları gibi irkiltici detayları sebebiyle, doğru işlense çok ses getirecek Enok'un öyküsünü, oyundaki gibi anlaşılmaz, felsefi gurultularla boğmaz, hikâyenin hak ettiği gibi daha çarpıcı ve rahatsız edici bir anlatım tercih ederdim.

"Daha ne seyirler var da ben bilmiyorum" diye, sırf mekan tasarımlarının verdiği heyecan ve merakla sonuna değin gelinebilecek *El Shaddai*'nin, ne yazık ki benzersiz sanat yönetiminden başka iler tutar bir yanı da yok. Hikâyesinden başlayacak olursam, *El Shaddai* Tevrat, İncil ve Kuran'da adı geçen Enok'un (Hanok veya Hz. İdris olarak da geçiyor) öyküsünü konu ediniyor. Enok tarafından yazıldığına inanılan kitaptan esinlenen oyun, Tanrı'ya karşı gelerek insanlarla yaşamaya başlayan düşmüş melekleri bulup geri getirmek üzere Enok'un dünyaya yollanmasıyla başlıyor. Ölümlülere aşık olup yeryüzüne inen, insanlara makyaj yapmayı, değerli taşları kullanmayı (bana inat gibi yine gösteriş belası), yıldızları gözlemeyi öğrettiklerine inanılan düşmüş meleklerin hikâyesi bir oyun için bence çok cazip ve cesur bir konu olmasına rağmen maalesef *El Shaddai* bu tartışmalı malzemeyi işlemeyi başaramıyor. Ara sahnelerle, oyun sırasında duyduğumuz dış seslerle ve yol boyunca bizi gözleyecek olan başmelek Lucifel'in Tanrı'yla yaptığı telefon konuşmalarıyla (?!) ana hatları çizilen hikâyenin anlatımı o kadar kopuk kopuk ve muğlak ki bittiğinde dahi tam bir bütünlüğe kavuşmuyor (meraklanıp araştıranlar ise Eski Ahit, Yeni Ahit derken benim gibi yedilere, kırklara karışabilir - dikkat).

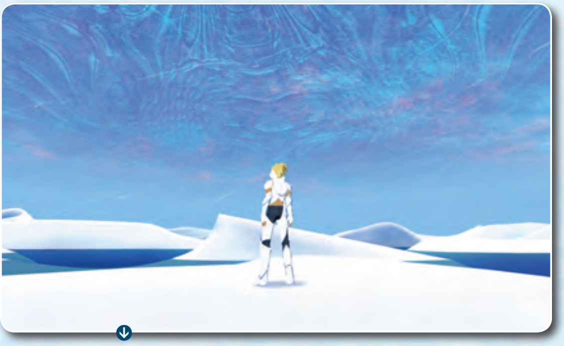




Tanrı günah yazmasın ama oyundaki Enok biraz alık biri.

Sağlık durumumuzu ancak zırhımızın dökülüp saçılmasından anlayabiliyoruz.

El Shaddai'nin oyun mekanikleri de hikâyesinden daha parlak sayılmaz. Platform öğeleri baskın olan oyunun aksiyon kısımlarında, çaresiz anlarda kullanacağınız yumruklarınızı saymazsak, hızlı bir yakın dövüş silahı olan *arch*, hem kalkan hem de eldiven gibi kullanabildiğiniz *veil* ve uzaktan kağıt uçağa benzer objeler fırlatan *gale*'i kullanıyorsunuz. Hepitopu üç silah ve bir saldırı tuşu olmasına rağmen tuşa ne hızla bastığınıza, saldırırken sizin ve düşmanınızın konumuna göre saldırı şekilleriniz değişiyor. Dahası bu üç silahın da kendilerine has artı ve eksileri, taş-kağıt-makas oyunundakine benzer birbirlerine göre üstünlükleri var. Bozulmaması için kullandığınız silahı sık sık arındırma gerekliliğini ve sersemlettiğiniz düşmanlarınızdan silahını alabilme durumunu da ekleyince başlarda çok basit gibi görünen dövüş sisteminde ustalaşmak zaman alıyor, hem de oyunun avangartlığı sayesinde (yerli yersiz ne havalı kelimeler kullanıyorum, ben köşe yazarı oldum vallahi) dövüşten çok dansa benzeyen aksiyon kısımlarını izlemek dahi çok eğlenceli. Fakat *El Shaddai*'nin en fazla yarısına kadar devam eden bu durum, düşmüş meleklerle savaştığınız bölüm sonları dışında hep birbirine benzeyen düşmanlarla savaştığınızdan -oyunun tamamen çizgisel olmasını da hesaba katarsanız- sıkıcı bir hal almaya başlıyor, ritm ve estetiğin çok yerinde kullanıldığı aksiyonu kurtarmaya yetmiyor. Ritm demişken oyunun ilahilerden pop şarkılara oradan hop rock müziğe anında geçebilen müzikleri ve gürül gürül seslendirmelerinin de *El Shaddai*'nin artılar hanesine, görselliğinin yanına eklenmesi gerektiğini de belirtmeliyim.



Enok ve ben ruhlarımızı teslim etmek üzereyken (tövbe).

El Shaddai'de haldır huldur girişmek genelde işlevsiz ve de oynanış olarak zevksiz.

Oyunun platform kısımlarıysa birbirinden tamamen farklı (ve delilikte birbiriyle yarışır temalarla hazırlanmış) bölümleri daha rahatça izlememe fırsat verdiğinden olacak, bana dövüşlerden daha çok keyif verdi. Bu bölümlerle ilgili yegâne sorun, renk seçimleri ve alelacayip mekanlar dolayısıyla boşlukların çoğu zaman ayırt edilememesi ve sabit kameranın da bu durumlarda kör noktaları gösterememesi. Fakat bu çok da ciddi bir problem değil, zira Tanrı tarafından görevlendirildiğiniz için ne olsa ölmüyorsunuz, en fazla Lucifel'in bir parmak şıklatmasıyla en yakın kontrol noktasından (iyi ki *checkpoint* demedim, Türkçesi hiç hiçine anlaşılmadı) devam ediyorsunuz. *El Shaddai*'nin 2 boyutlu platform bölümlerinin de olduğunu ve uzun yollar boyu koşup zıplamaktan ibaret olmalarına rağmen muhteşem arkaplanları sayesinde bir an bile beni sıkmadıklarını eklemeliyim. Özellikle melekleri gösteren vitray bir resmin önünde koşturduğumuz ve biz hoplayıp zıplarken arkada sadece gölgelerle anlatılan bir savaşa şahit olduğumuz bölümler olağanüstü.



KÂH SEYRETSİN ÂLEM SENİ

"Akıl mı güzellik mi?" sorusunun cevabını vermemi gerektirdiğinden, beni azaptan kıvrandıran oyunla ilgili son kararımı vermeden önce şunu da eklemek istiyorum sevgili okur: Gönül kimi seviyorsa güzel odur. HAYIR, şunu diyecektim; forumda şurda burda okuyucular "Eylül gelse de oyunlar başımızdan aşağı yağsa, yaz oyunları pek yavan" diye söylendiler çokça fakat bence bu yaz çok bereketli geçti. Dehşet verici edepsizlikteki *Shadows of the Damned*, cinsel gerilimin vücuda gelmiş hali *Catherine* ve son olarak da şok edici görselliğiyle *El Shaddai* ana akımı umursamadan bambaşka bir yol seçerek kendi oyun ve dünya görüşlerini ortaya koydular. Yüzbinlerce satmayacakları kesinse de, oyuncuların aklında ve varsa eğer oyun tarihinde daha kalıcı olacaklarına inanıyorum ben. Hem iç bayıltıcı bir klişeye dönüşen "eski oyunlar gibisi var mı?" mızırdanmalarının bitmesi için, "çok satan" mantığıyla hazırlanmış içeriksiz, tek tip oyunlara yüz çevirip, böylesi cesur ve oyunbozan işlere dönmenin zamanı geldi de geçiyor bile (bu arada cevap veriyorum: güzellik).



→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Ignition Entertainment → **Dağıtım:** Ignition Entertainment → **Kutulu Fiyatı:** 60$ (Play-Asia) → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** elshaddaigame.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Benzersiz mekân tasarımları ✔ 2-boyutlu platform bölümleri ✔ Müzik ve seslendirmeler ✖ Zayıf hikâye anlatımı ✖ Çabucak monotonlaşan aksiyon ✖ Kamera açıları

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★
İçerik Zenginliği	★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Şaşırtıcı görsel dili yüzünden Lady Gaga'ya dahi benzetilecek denli delirmiş bir aksiyon oyunu El Shaddai.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

alizine wonderland

Editörden



Alizine Wonderland'in 1. yaşını kutlamak üzere, size çok büyük bir sürpriz yapıp E3'e gidiyoruz. Bütün basın Gamescom'dayken, exclusive olarak yapacağımız bu geziyi gizli tutmanızı rica edeceğim. Bu yazıyı okuduğunuz sıralarda Tokyo'ya doğru uçuyor olaca-

MANİFESTO

Alizine Wonderland'de yazılan yazılardaki gizli hakaret ve küfürlerin tüm sorumlusu Oyungezer dergisidir. Bu noktada açılacak bütün tazminat davaları Oyungezer dergisi ve Serpil Ulutürk'ün adına açılmalıdır. Davalarda ödenecek tazminatlardan Alizine %25 pay alma hakkına sahiptir.

UZAYDAN ADAM ÇIKMAZ

Insanely Twisted Shadow Planet



Her yaratığın zayıf bir yanı var. Sadece tarayıcınızla değişik organlarına bakın.

Gemi hasar aldıkça üzerinde parazitler birikiyor. Aman dikkat.



360

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Kaliteli kontroller ✓ Değişik dünya
✗ Balon içerik ✗ Kolay bulmacalar ✗ Çok kolay sıkıyor

UZAYLILARA DEĞİL AMA gerçek olduklarına inanıyorum. Kafanız karışmasın; uzaylılar gerçek ama bunlar bildiğimiz inek, kuzu kaçıran küçük yeşil adamlar değiller. Bu konuda çok mantıklı bir teorim var. Evrenin bir ucundan diğer yanına seyahat edecek, ışıktan hızlı gemiler yapabilecek teknolojinizin olduğunu düşünün. Bunu düşündüğünüzü varsayarak, şimdi öyle büyük bir uygarlıkta olabilecek PlayStation'ları ve oyunları hayal etmenizi isteyeceğim. Değil mi efendim? Evinde evrendeki en gelişmiş oyun makineleri, en gelişmiş kontrol sistemleri varken dışarı çıkar mı insan? Şahsen bana "Kalk git inekler üzerinde cerrahi operasyon yap, tarlalara garip şekiller falan çiz, dön" deseler hiç uğraşmazdım. O yüzden içiniz rahat olsun, uzaylılar yerimizi bulsalar bile biraz kafaları çalışıyorsa über grafikli oyunlarından başından kalkıp bizi işgal etmeye falan çalışmazlar. Yine de bu uzaylıların kendi gezegenlerini kurtarmayacakları anlamına gelmiyor. Özellikle de "Çılgınca Çarpık Gölge Gezegen"in saldırısı altındaysa... Oyunda da böyle oluyor, halk UFO'larına binip Insanely Twisted'a gidiyor ve parazitlerle dolu bu dünyayı durdurmanın yollarını aramaya başlıyor.

Şimdi yazdıklarım sizi çok şaşırtabilir, o yüzden sakin olun. Insanely Twisted Shadow Planet'ta bir uzaylıyı canlandırıyorsunuz, hem de sürekli olarak bir UFO'nun içinde giden bir uzaylıyı. Biliyorum, böylesine gerçekçi bir oyunda bu tür absürtlüklere yer olmamalıydı ama yapımcıların kararına saygı duymak gerekiyor. Parazitlerle dolu gezegende mümkün olduğunca derine inip gezegenin kalbini yok etmeye çalışırken, dünyanın farklı noktalarını keşfederek farklı özellikler gerektiren bulmacaları da çözmeye çalışıyoruz. "Insanely" ilk bakışta tamamen özgün bir oyun gibi durmasına rağmen, biraz da eski oyunlarla haşır neşirseniz neyi nereden aşırdığını rahatlıkla anlarsınız. Tekrar ilerlenebilir ve değişik özelliklerle şekil alan labirent bölüm yapısı insana hemen "*Castlevania* bu" dedirtiyor mesela. Bunun üstüne *Metroid* koymuşlar biraz. Uzay gemisiyle sürekli uçup her canlıyı tarayarak bilgi edinmek, yeni gereçlerle onlarla etkileşime geçip bulmacaları çözmek gerekiyor. Hepsinin üstüne tat versin diye de klasik uzay oyunlardaki çatışma mekanikleri eklenmiş ki başka türlüsü tuhaf dururdu zaten.

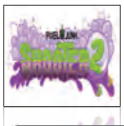
BATAN UZAY GEMİLERİ

Insanely Twisted Shadow Planet'ın olayı, kaç saat oynamış olursanız olun daha önce hiç görmediğiniz bir şeylerle karşılaşıp onları çözmeye dayalı. Bunun için de gölge olsun, bakteri olsun, hatta canavar falan ne varsa sürekli olarak kendini yenileyerek, sizi şaşırtmak üzere karşınıza çıkıyor. Nitekim şaşırtıyor da. Ama bir yere kadar... Çünkü bir süre sonra, farklı şekillerde olsalar da tekrar tekrar gölge, dokungaç gibi şeyler görmek can sıkıyor. Araya mekanik şeyler de atmışlar ama bunlar da çok nadiren çıktığı için temanın karakterini değiştirecek kadar etkili olamıyor. Diğer bir sorun da, oyunun bulmacalarının insan zekâsına hakaret edercesine kolay olması. Örneğin pamuk benzeri bir maddenin kapattığı duvarı açmak için lazer gerekiyor. Tahmin edin bu lazer nerede? Evet, hemen o duvarın yanında. Üstelik hâlâ ne yapması gerektiğini anlayamayacak kadar şaşkın olanlar, geminin radarıyla duvarı inceleyince de cevabı otomatik olarak söylüyor oyun.

Tamam, "Insanely" özgün bir oyun değil ama türlü türlü elementi içinde barındıran ve bu özelliğiyle aynı anda pek çok kulvarda koşturabilen bir oyun. Aynı elinden her iş gelen bir insan gibi. Yaptığı hiçbir işte parlamasa da genel olarak yetenekli. Özel bir deneyim peşindeyseniz Insanely'de aramayın ama bu oyun hâlâ günü kurtarabilecek bir kahraman. Ama belirtmeden geçmeyeyim, oyun bende hayal kırıklığı yarattığı için notunu ekstradan kırmış olabilirim, zira kendisi *Fruit Ninja* ile beraber bence Xbox Summer of Arcade'in en zayıf halkası.

→ **Tür:** Shooter → **Yapım:** Shadow Planet Productions → **Dağıtım:** Microsoft → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (Xbox Live) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** michelgagne.blogspot.com

Pixel Junk Shooter 2



>

Insanely Twisted Shadow Planet



>

Pixel Junk Shooter



SON KARAR

Grafik	4/5
Hikâye	3/5
Ses / Müzik	3/5
Eğlence	3/5

6,9

Uzaylılar her zaman eğlenceli olmayabilir. Onlar da insan sonuçta.

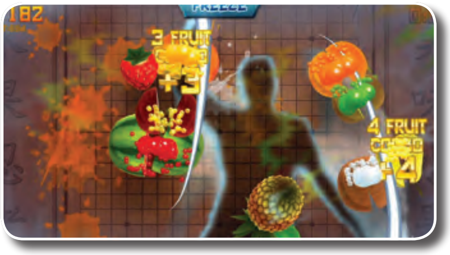
HABERLER

- Bütün parasını koleksiyon sürümlerine harcayan oyuncu canına kıydı. Yıllarca normal oyunların üç dört katı para verdiği koleksiyon sürümü oyunların aslında söylendiği kadar sınırlı olmadığını, hatta ortalama 100.000 civarı basıldıkları için değersiz sayılabileceğini öğrenmenin, gencin sonunu getirdiği öğrenildi.
- Team Fortress 2 oynayan küçük çocuk evini yaktı. Oyunda gördüğü yanan şapkanın yaklaşık 1000 dolar değerinde olduğunu öğrenince beresini çakmakla ateşe veren isimsiz çocuğu itfaiye güçleri zor kurtardı. Yanan bereninse çocuğun annesi tarafından 15 kuruşa seleciye verildiği öğrenildi.



EŞSİZ ÇÜNKÜ

Arcade'e çıkan ilk Kinect oyunu. Umarım diğer yapımcılara Kinect ile yapılacak basit ve ucuz oyunların satabileceğini göstermeyi başarır.



360

SEN BİR PARMAKSIN, KESİYORSUN

Fruit Ninja Kinect

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Kinect hassasiyeti çok iyi ✔ Oynaması kolay
- ✔ Ucuz ✖ İçeriği daha iyi olabilirmiş

BEN BU ARALAR Kinect için ciddi ciddi çıldırıyorum yahu. İstiyorum ki insanların ağzına yüzüne hayali yumruklar atayım, havadan yapılma el bombalarını fırlatayım, dünyayı kurtarayım, oyunun sonundaki güzel kızı öp... Neyse efendim, sözün özü ben Kinect oynamayı çok istiyorum istemesine ama oynayacak oyun bulamıyorum, bulamıyordum yani. Bugün de öyle bir anda binlerce Kinect oyunu çıkmış değil ama sevilen cep telefonu oyunlarından Fruit Ninja, Kinect'te yüzünü gösterdi. Benim için yeterli, hatta gayet güzel. Zaten normalde de hayali düşmanlara karşı dövüşüp yumruklar sallayan bir varlık olarak, saçma hareketlerimin artık bir nedeni olmasından mutluyum bile diyebilirim.

Fruit Ninja, Kinect açısından oldukça önemli bir oyun. Zira hem Arcade'e daha önce hiçbir Kinect oyunu çıkmadı, hem de küçük bütçeli oyunları Kinect'e uyarlamak pek çok firma için risk. Sonuçta satıp satamayacağını, pazarının büyüklüğünü kestiremediğiniz bir oyunu çıkarmak için izin almak kolay iş olmasa gerek. Cep telefonundaki Fruit Ninja, ekrana fırlatılan meyveleri parmaklarınızı kullanarak kesmeye dayalı olarak ilerliyordu. Korkmayın sakın, Kinect sizi oyunda dev bir parmağa çevirmiyor, aksine tam anlamıyla bir ninja yerine koyuyor. Meyvelerle aranızda bir paravan var ve siz de paravanın arkasında saldırmaya hazırlanan bir gölge misali gözüküyor olacaksınız. Fruit Ninja Kinect'te bundan sonrası tamamen doğal olarak ilerliyor zaten. Oyun size nasıl oynanacağını, meyveleri nerenizle keseceğinizi söylemiyor, çünkü gerçekten manyağın biri kendisine meyve fırlatırken ne yapması gerekiyorsa onu yapıyor insan. Ellerini mümkün olduğunca yassılaştırarak, sanki bir bıçakmış gibi, meyveleri kesmeye başlıyor *(Ve hâlâ buradaki manyak meyveleri atan mı oluyor, hiç dönüp kendimize bakmıyor muyuz? -Serp.)*. Şimdiye kadar Fruit Ninja oynayan deneklerimin tamamı aynı şeyi yaptı. Kinect'in güzel yanı da bu, doğru uygulandığında istenilen şeyi "yapar gibi" değil, gerçekten birebir olarak uygulama olanağı sunuyor. Fruit Ninja bunun en güzel örneklerinden biri.

MEYVE SALATASI

Elbette anlattıklarımın hiçbiri akılselim bir oyuncunun aklındaki soruya cevap vermiyor. "Sebze meyve keserek saatler geçer mi söyle bana Alizine?" demelisiniz bana. Cevap vereyim; garip bir şekilde geçiyor. Sağa sola kol sallarken insan ister istemez yoruluyor ki bu da bitkin düşene kadar oynamak anlamına geliyor. Başında saatler geçirdiğim olmadı ama yine de bu ay Fruit Ninja Kinect'i fırsat buldukça oynadığımı fark ettim. Açabilecek çok fazla şey var bir kere. Arka planlar, efektler, hayali kılıçlar ve hatta birkaç gizli meyve modeli gibi ekstralar oyunu ne kadar oynadığınıza göre açılıyor. Cep telefonunda olan bütün modlar var ve Xbox Live sayesinde puan tutma ve karşılaştırma sistemi çok daha basit. Oyunu aldığım sırada benden başka meyve doğrama meraklısı arkadaşım yoktu ama rekabet edebileceğim biri olsaydı inanın hiç üşenmez saatlerce skor yarıştırırdım.

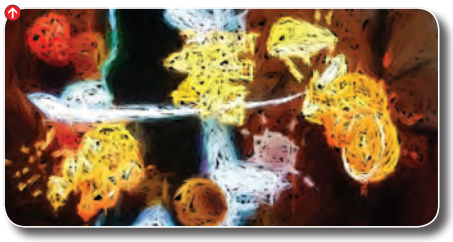
Fruit Ninja Kinect hakkında söyleyebileceğim çok fazla bir şey yok aslında. Telefondaki deneyimin hoş yanlarını katlayarak veriyor, sağlam kollar ve efora dayalı vücut hareketleri gerektirdiği için biraz daha zor ve elbete daha yorucu. Ama bu dert değil, dert olan her oynanışımda karşımda bir cep telefonu oyunu görmekten kendimi alamayışımdı. Çünkü ekstra açılabilirler dışında yeni hiçbir şey yok. Evet, oynaması keyifli ve Kinect'i güzel kullanıyor ama bu oyunu özel ya da yeni yapacak neredeyse hiçbir şey eklenmemiş. Kinect oyunlarının çoğu mesela oyuncuların fotoğrafını çekip her raunt sonunda gösteriyor. Küçük bir iş belki ama bu bile çok fark yaratıyor. Neredeyse hiçbir gelişimin olmadığı bir oyunu oynamak için tek neden rekabet ve fazladan içerikse, o içeriğin gerçekten çok ama çok dolu olması gerekiyor. Fruit Ninja'da bu ne yazık ki yok.

Yine de Xbox Live ve Kinect'i de arkasına alarak mekaniklerini gayet başarılı bir biçimde kullanan bir yapımla karşı karşıyayız. Fruit Ninja bize Kinect'in küçük yapımlar için de kullanılabileceğini gösteren gizli bir kahraman olarak, belki de şimdi değil ama gelecekte daha önemli bir oyun olacak.



Arkaplanı da keyfinize göre değiştirebiliyorsunuz. Ben en çok bu piksel gölgeyi seviyorum.

Değişik görsel modları mutlaka deneyin. Oyunu değiştirmese de, kolay sıkmasını engeller.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Ses / Müzik	★★☆☆☆
Eğlence	★★★★★

7,2

Pazara elde satırla girmeye en yakın şey bu olsa gerek.

→ **Tür:** Kesmece → **Yapım:** Halfbrick → **Dağıtım:** Microsoft → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 10$ (Xbox Live) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** FruitNinja.com

INDIE

1 Limbo



2. Minecraft
3. Super Meat Boy
4. Kick it
5. Terraria

RİLEBİLİR

1 Bastion (360)



2. Outland (360, PS3)
3. Castle Crashers (PS3, 360)
4. Toy Soldiers (360)
5. Scott Pilgrim vs The World (PS3, 360)

RÖPORTAJ

SERPİL ULUTÜRK

Bu ay size bir sürpriz yaparak rakip dergi Oyungezer'in sorunlu yazı işleri müdürü Serpil Ulutürk'le röportaj yapmaya karar verdik. Dergiler arasındaki rekabete rağmen biz büyüklük gösterip sorumuzu soruyoruz, bakalım o bu yüceliğimize karşılık verebilecek mi?

-Serpil Hanım, Oyungezer olarak hazırladığınız exclusive içerikler için kullandığınız iletişim bilgilerini bizlerle paylaşır mısınız?

-...

Yeni iş bulan üniversite mezunu iki arkadaş, yeni taşındıkları evde mahsur kaldı. Kazandıkları ilk maaşla tek odalı evlerine bütün konsolları alan hevesli gençler, konsollar arasında sıkışıp ölüm tehlikesi geçirdi. Toplamda üç oyun konsolu ve Guitar Hero setiyle 10 metrekarelik salonda 6 saat yaşam mücadelesi veren gençleri üst kattaki Bülent Abi kurtardı.

Alizine Wonderland'in sevilen yazarı Ali Sezgin bu ay üç ödül birden aldı. Her sene dergi içinde düzenlenen yarışmada "En zeki yazar", "En komik insan" ve "En süper varlık" ödüllerini kendinden alan Ali, yine kendi tarafından dile getirilen şike iddialarının delilik olduğunu vurguladı.

USER monthius
PASSWORD blizzardsux



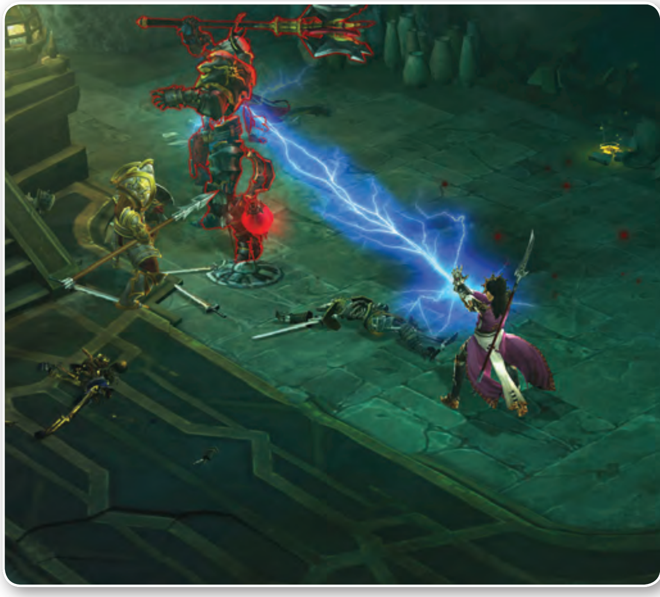
CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

"BLIZZARD'I DA KAYBETTİK!"

Son bir aydır birçok kişiden aynı şeyi duydum: "Blizzard'ı da kaybettik! Parayla oyun içi eşya satacaklarmış!" Diablo III'e gerçek parayla çalışan Auction House modeli eklendikleri için herkes tepkili Blizzard'a. Detaylarını zaten hemen aşağıdaki haberden okuyacaksınız ama hiç durup bunun gerçekte ne ifade ettiğini düşündünüz mü? Tutar ya da tutmaz, şu anda bir şey söylemek güç, ancak bu sistem modeli eğer yeterli ilgiyi görürse isteyen her oyuncu biraz çabayla oyunlardan para kazanmaya başlayacak demektir. "Bugün 2 tane rare, bir tane unique sattım, 50$ kazandım" muhabbetlerine tanık olacağız belki de sadece aylar sonra. Üstelik bu oyun içinde haksız kazanç sağlayıp da parası olanın daha güçlü olduğu bir denge de kurmayacak. Tamamen oyuncular arasında işleyecek, oyuncuların oyun içinde bulduğu eşyaları sattıkları bir sistem olarak hayata geçecek. İşi gücü bırakıp oyun oynayarak para kazanmak hepimizin hayaliydi ya hani, o hayal sandığınızdan çok daha yakın olabilir Blizzard sayesinde...

"KAÇ KERE **DEMEDİM Mİ** SANA, **EVE** OYUN GETİRME DİYE!"

Blizzard, Diablo III ile sağlam kumar oynuyor doğrusu. 1 Ağustos günü yeni bilgiler açıklayacaklarını önceki aylarda da söylemiştik. Ama doğrusu hiçbirimiz gerçek para üzerinden bir Auction House sistemi duyurmalarını beklemiyorduk. İlk başta benim de tepkimi çeken bu sistem, oturup biraz inceleyince aslında çok mantıklı gelmeye başladı. Battle.Net üzerinden Diablo II oynadıysanız bilirsiniz, ne idüğü belirsiz birçok siteden gelen eşya satış reklamları yüzünden oyun neredeyse oynanmaz bir hale gelmişti bir yerden sonra. Blizzard'ın bu Auction House sistemiyle amaçladığı şey ise, geçerliliği hayli şüpheli bu siteleri aradan çıkartarak oyuncuların kendi aralarında eşya değiş tokuşunu ister oyun içi altınla, isterlerse de kendi hesaplarındaki gerçek paralarıyla yapmaları. Kısacası sadece parayı verenin çaldığı premium düdüklerden ibaret değil burada olay. Aynı düdüğü siz de oyun içinde kendiniz bulabilir ya da başkasının bulduğunu satın alıp öttürmeyi deneyebilirsiniz. Ya da en basitinden eğer paranızı oyun içi basit bir eşyaya harcama taraftarı değilseniz aynı eşyanın oyun içi altın üzerinden çalışan diğer Auction House'a düşmesini beklemek gibi bir alternatife de sahipsiniz.



Şöyle bir toparlayacak olursak, Auction House'tan alabileceğiniz her eşya oyun içerisinde de elde edilebilecek durumda olacak ve bu para alışverişi tamamen oyuncular arasında gerçekleşecek. Satışlardan kazandığınız parayı isterseniz yine Auction House'ta harcayabilirsiniz, isterseniz de kendinize ait bir hesaba naklettirebilirsiniz. Sahne arkasında Diablo III müzayedelerinden kazandığımız paralarla WoW hesabımızın aylık ücretini ödemek gibi ya da Blizzard oyunlarını satın alabilmek gibi bazı fısıltılar dönse de o kadarını yapabileceğimize dair henüz resmi bir bilgi yok. Diablo III zaten çok ciddi vaktimizi çalacaktı, onu biliyorduk da şimdi Diablo III oynayıp ekmek parası kazanmaya çalışmak da işin içine girince iyice yandığımıza emin olduk...

TARAYICIDA **ATIŞTIRMALIK** HACK&SLASH

Battlestar Galactica Online'ın yapımcısı Bigpoint Games internet tarayıcılarımızda şahane grafikler eşliğinde DVO oynatmaya iyice niyetli gözüküyor. BSG Online'ın ardından Drakensang serisini de tarayıcılarımıza taşıyor olmaları bunun bir göstergesi. Dragonknight ya da Spellweaver sınıflarından birini seçerek aksiyonun ortasına balıklama dalacağımız bir oyun olan Drakensang Online, "Diablo gibin" diye tarif edebileceğimiz türden bir oynanışa sahip. Şu anda mevcut açık betasına katılmak isterseniz tek yapmanız gereken www.drakensang-online.com adresine girmek. Ha bu arada unutmadan ekleyelim, Türkçe desteği de var!





BİRİ **DEVASA** TEK KİŞİLİK **ONLINE** MI DEDİ?

Nintendo'yu bu sayfalarda görmeye pek alışık değilsiniz, biliyorum. Eh biz de pek beklemiyorduk gelip sayfalarımıza konuk olmasını ama oldu. Çünkü yeni şeyler denemeyi seven Nintendo'nun bu seferki hedefi tek kişilik devasa oyunlar yaratmak. Hatta bu konuda o kadar iddialılar ki, "Massively Single Player" terimi için patent hakkını bile alacak kadar ileri gitmiş durumdalar. Online oyunların dinamikliğini ve etkileşimini alıp tek kişilik oyunlara yedirmeyi istediklerini söyleyen pek sevgili Nintendo insanları, oyununa göre arkadaş listenizde bulunan insanlarla etkileşime girebilmenize olanak sağlanabileceğini de söylemeyi ihmal etmemiş. Çok yenilikçi ve önceden düşünülmemiş bir fikir değil doğrusu ama çok fazla üzerinde durulmadığı da kesin. Yine de oynadığımız oyundaki ekonominin, şehirlerin ve olayların başka oyuncuların da yaptıklarıyla şekillendiğini oyunlarda daha sık görmek hoş olabilirdi. Kim bilir? Belki de Nintendo'nun bu türün bu kadar üzerine düşmesi diğerlerinin de gözünü açar, devasa tek kişilik oyunlar hızla yayılır, biz de sebepleniriz...

PANDA **BEMBEYAZ** HAYVAN

Bu ay biraz Blizzard'a özel gibi oldu Log-In, ama bu kadar önemli haberleri de es geçmek olmazdı doğrusu. BlizzCon'da yeni WoW ek paketinin duyurulacağına dair şüpheniz vardıysa ya da sağ taraftaki haberde okuduğunuz 4.3.0 yamasıyla Deathwing'le olan hesabımızın sona ereceği düşüncesi sizi endişelendirdiyse rahatlayın. Blizzard'daki sızıntılara bakılırsa "Mists of Pandaria" isminin telif hakkı şirket tarafından alınmış durumda. İlk başta aklımıza bunun WoW kart oyunu için bir isim olabileceği gelse de, telif hakkı belgesinde gördüklerimize göre söz konusu isim bir bilgisayar oyununa ait. Yine de hiçbir şey henüz kesin değil *(Siyahları daha mı bol? -Eren)*, resmi açıklama için de muhtemelen BlizzCon'u beklememiz gerekecek, ancak Cataclysm'in varlığının da benzer şekilde ortaya çıktığını düşünürsek biz yeni World of Warcraft ek paketinin Mists of Pandaria olacağından emin gibiyiz. Asıl soru Pandaria'da Deathwing'den bile büyük ne gibi bir tehlikeyle karşı karşıya kalacağımız. Sizi bilmem ama ben oyumu yeni bir Burning Legion istilasından yana kullanacağım.



BİR EK **PAKETİN** DAHA **SONUNA** GELDİK...

Geçtiğimiz ay gelen 4.2 numaralı Rage of the Firelands yamasıyla yeni raid içeriğini oyunculara sunan World of Warcraft hiç boş durmuyor. Ben taşınma derdiyle uğraşırken daha Firelands'e doğru düzgün adımımı atamadım, ama şimdiden 4.3.0 yamasının detayları kulağımıza gelmeye başladı. Bu bilgilere göre 4.3.0 yamasıyla birlikte 3 yeni Heroic zindan ve 1 adet de raid geliyor olacak. Heroic zindanlar hakkında pek bir bilgimiz olmasa da raid kısmında Deathwing ile nihai kapışmamızı yapacağımız onaylandı. Ana düşmanımızı bir sonraki büyük yamada emekliye ayıracağız demek oluyor bu. Bunun dışında kısa bir süre önce Blizzard'ın Facebook üzerinden yayınladığı Ethereal'ları içeren resme daha fazla kafa patlatmamıza da gerek kalmadı, zira onun da ne olduğu ortaya çıktı; Transmogrifier NPC'leri uzun zamandır gelmesini umduğumuz, zırhlarımızın şeklini istediğimiz başka bir setin görüntüsüne dönüştürmeye yarayacak. Ancak bu işlem sadece mevcut sınıfımızın setleri için geçerli; Druid'seniz tutup da bir Hunter setinin şeklini kullanamayacaksınız yani. Setlerin şekillerini kullanabilmek için daha önceden o sete sahip olmanız gerekip gerekmeyeceği ise hâlâ tartışma konusu. Bunun yanında Void Storage NPC'leri eski zırhlarımızı depolayacağımız bir alan olarak işlev görecek, böylece banka alanımızdan yer kazanacağız. Son olarak da bugüne kadar WoW'a eklenmiş en muhteşem özelliklerden biri olan Dungeon Finder'ın raid'ler için geçerli versiyonu Raid Finder da 4.3'e eşlik eden yenilikler arasında. 4.2'yi daha tam tecrübe edememiş olabilirim ama yine de şimdiden 4.3 için sabırsızlanmaya başladım doğrusu.



KISA KISA...

> SOE geçtiğimiz aylarda yaşanan hack facialarından sonra aklını başına alıp SOE hesapları için Authenticator satmaya başladı. Fiyatı 9.95$.
> SW: The Old Republic'in 1 yıl sonucunda ön görülen satış oranı 3 milyonmuş. Bu tahminlere göre bu 3 milyon hesaptan 2 milyonu üyeliklerini devam ettirecekmiş.
> Age of Conan, free-to-play modeline geçtikten sonra Hyboria'ya bahar gelmiş. F2P'e geçtikten sonra oyuna başlayan yeni oyuncu sayısı: 300.000 ve üstelik daha bu ay vizyona girecek filme atıflar yapan eklentisi gelmedi bile!
> Gamescom'da En İyi DVO dalında ödülü Star Wars: The Old Republic kapmış. Jürinin Guild Wars 2'yi görmediğinden şüpheleniyoruz.
> Blizzard, WoW'da oyuniçi pet satarak Japonya'daki depremzedelere 1.9 milyon doları aşkın yardım yapmış. Buna rağmen WoW'un oyuncu sayısındaki gerileme gözden kaçmayacak seviyede. WoW'un şu anki aktif oyuncu sayısı: 11.1 milyon.
> Heroes of Newerth de bedavaya düştü! Saldırın!
> Diablo III'te seviye sınırı olan 60'tan sonraki hayatımızı nasıl geçireceğimiz belli oldu; Inferno. Kendisi Hell zorluğunun bir üst kademesinde yer alıyor. Diablo II'de Hell'in bile ne kadar zor olduğunu düşünürsek hayli zorlu geceler bizi bekler. Tahmini olarak Pandemonium Event tadında bir zorluk bekleyebiliriz sanırım.
> Age of Empires Online nihayet başlamış (bkz. ileriki sayfalarda yer alan incelememiz).
> Darkfall 2.0 geliyormuş. Basit bir ek paket değil, tüm oyunu yenileyen ve yeni içerik ekleyen bir eklenti olacakmış.
> "Allah razı olsun!" diyen orklara ev sahipliği yapan F2P DVO'su Allods Online, 3.5 milyon kayıtlı oyuncuya ulaşmış. Bunu da oyunun çıkışından beri yayınlanan ilk büyük içerik yamasıyla kutlamış. Söz konusu "Renaissance" yamasıyla oyuna bir sürü taze içerik eklenmiş.



40 BİN LİRALIK ÖDÜLLER SAHİPLERİNİ BULUYOR! -DAMLA PINAR GÖK

Türkiye'nin "En Büyük Ödüllü" Online Oyun Turnuvasında Sona Yaklaştık

Türkiye sınırları içerisinde gerçekleşen bugüne kadarki en büyük ödüllü turnuva olan Playstore Crysis 2 Ligi'nde koskoca bir 3 ayı geride bıraktık. Hem toplam 40.000 Lira değerindeki ödülleri, hem her hafta en çok maç yapan ilk 5 oyuncuya hediye ettiğimiz figürleri hem de birbirinden heyecanlı maçlarıyla oyun dünyasına damgasına vuran ligde artık sıra finale geldi ve bu ay gerçekleşecek finaller için geri sayım başladı. Nefesler tutuldu, tüm gözler oyunculara çevrildi. Bakalım bu heyecanlı ve çekişmeli sürecin sonunda yüzü gülen taraf kim olacak? Dile kolay, işin ucunda tam 40.000 Liralık ödül var!

An itibariyle Playstore Crysis 2 Ligi'nde üst sıralardaki çekişme tüm hızıyla devam ediyor. SLocKeP, JAGD ve InsoLent'in paylaştığı ilk üç sırayı FirstDragon, NANOsize ve StreetFighter takip ediyor. Ligin bitmesine az bir sürenin kaldığı bugünlerde tüm gözler ilk sıraları paylaşan oyuncuların üzerine çevrilmiş durumda. Geçtiğimiz 3 ay boyunca ESL Türkiye'nin Crysis 2 oyuncuları için özel olarak hazırladığı sunucularda yapılan çekişmeli maçların sonucunda hem 1on1 hem de 4on4 liglerinde ilk 4 sırayı paylaşan takım ve oyuncular şimdiye kadarki en heyecanlı turnuva finallerinden bir tanesine imza atacaklar. Bu satırları okuyan pek çok kişinin büyük ödülleri kazanmak için şansı kalmadı ama her hafta en çok maç yapan ilk 5 oyuncuya verdiğimiz figürler için hâlâ şansınız var. Figür meraklıları için son çağrı; bu fırsatı kaçırmayın!

Playstore ve ESL Türkiye, bugüne kadar gerçekleşmemiş bir turnuvayı sunmaya devam ediyor oyunculara. Bakalım final tarihine kadar ligin ilk 6 sırasında değişiklikler ne şekilde olacak ve hediyeleri kimler kazanacak? Siz de bu heyecana katılmak, hem eğlenceli vakit geçirmek hem de birbirinden güzel ödülleri kazanmak istiyorsanız internet tarayıcınızın sık kullanılanlar kısmına ESL Türkiye'yi (www.esl.eu/tr) eklemeyi unutmayın.



ESL TÜRKİYE LİG ÖDÜLLERİ

BİRİNCİ OYUNCU VE BİRİNCİ TAKIM (5 ADET):
LG LW5500 47" 3 BOYUTLU LED TV
Evinizin konforunda yaşayacağınız en mükemmel 3D eğlencesi için hazır olun. LG LW5500 mükemmelliğin yeni standardı.



İKİNCİ OYUNCU VE İKİNCİ TAKIM (5 ADET):
LG D42P 3 BOYUTLU MONİTÖR
Artık "Cinema 3D" teknolojisi bilgisayarlara taşınıyor. Artık ekranlar daha parlak, görüntüler daha berrak ve 3D modunda titreme yapmadan seyir mümkün.



ÜÇÜNCÜ OYUNCU VE ÜÇÜNCÜ TAKIM (5 ADET):
LG BD660 BLU-RAY OYNATICI
Blu-ray, MKV, DivX, DivX HD, DVD-Video, CD-R/RW, MP3-CD, JPEG, WMA... Artık hiçbiri sizin için sorun değil.



DÖRDÜNCÜ OYUNCU VE DÖRDÜNCÜ TAKIM (5 ADET):
LOGITECH G19 GAMING KLAVYE + G700 GAMING MOUSE
Renkli GamePanel™ LCD ve 12 programlanabilir G tuşuyla bu oyun klavyesi ileri oyun teknolojisinin tüm silahlarını emrinize verecek.



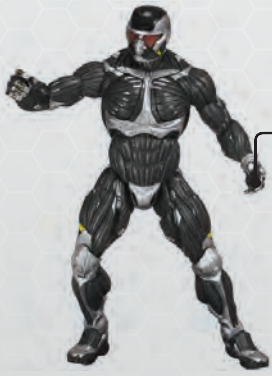
BEŞİNCİ OYUNCU VE BEŞİNCİ TAKIM (5 ADET):
LOGITECH G510 GAMING KLAVYE + G9X GAMING MOUSE
Değiştirilebilir kavrama yerleri, ağırlık ayarlama sistemi ve entegre belleğiyle bu oyunculara özel lazer fare sayesinde karşınızda kimse barınamayacak.



ALTINCI OYUNCU VE ALTINCI TAKIM (5 ADET):
LOGITECH G110 GAMING KLAVYE + G500 GAMING MOUSE
Üzerinizdeki baskı artarken ve her şey size bağlıyken, dahili belleği, ağırlık ayarı ve ayarlanabilir hassasiyetiyle elinizde olması gereken fare budur.



HER HAFTANIN İLK 5 OYUNCUSU: CRYSIS 2 FİGÜRÜ
Her hafta en çok maç yapan ilk 5 oyuncu bu çok özel Crysis 2 figürüne sahip olacak.



LG Life's Good playstore

Temsilcilerimiz IEM Elemelerinde!

Dünyanın en büyük turnuvalarından bir tanesi olan Intel Extreme Masters'ın 6. sezonunun üçüncü büyük elemesinde Türk takımlarının rüzgârı esti. 13-16 Ekim tarihleri arasında New York'ta düzenlenecek olan IEM New York Global Challenge'da yarışacak takımların belirlendiği elemelere Dark Passage, HWA ve AdeksGC de katıldı.

Frag eXecutors, mousesports, mTw, SK Gaming, myRevenge ve Team ALTERNATE gibi dünyaca ünlü ve başarılı takımların katıldığı turnuvada temsilcimiz *HWA* ilk maçında tüm çabalarına ve güzel oyununa rağmen rakibine yenilirken *AdeksGC* ilk turda İngiliz rahibi Infused'ı 16-9 yenerek ikinci tura çıkmaya hak kazandı. İkinci turdaki rakibi olan Danimarkalı Notable'a ise 16-9 yenilerek elemelere veda etmek zorunda kaldı. İlk turda bay geçen Dark Passage ikinci turda Fransız rakibi untilyouReach'i 16-11 yenerek üst tura çıktı ve üçüncü turda dünyaca ünlü takımlardan bir tanesi olan mTw ile karşılaşarak bir kez daha göğsümüzü kabartmayı başardı.

ESL Türkiye ile birlikte takımlarımız uluslar arası arenada isimlerinden söz ettirmeye başladı. Türkiye'de eSports için bu daha bir başlangıç diyor ve bir sonraki turnuva olan EMS elemelerinde tüm takımlarımıza başarılar diliyoruz.



BELEŞE ÇALIŞAN MADENCİ, ODUNCU OLUR MU? -EKREM ATAMER

İLK OYNADIĞIM OYUNLARDAN BİRİYDİ *AGE OF EMPIRES*. Serinin dedesiydi, grafiklerine bayılırdım, oynarken de çok keyif alırdım. *Rise of Rome* demosunu oynayıp hastası olmuştum. Eycof'ların babası *AoE2*'nin kapıların birimleri ezen betasından başladım, yine *Conquerors* demosunu oynayıp ona da hasta oldum. Amcamız *Age of Mythology* ve genişleme paketini de uzun süre oynadım. Eycof 3'e gelince... Ona pek kanım kaynamadı. Bazı fikirleri iyiydi iyi olmasına ama bir şeyler hep eksik geldi. Şimdi torunları karşımda ve ben ne hissettiğimden emin değilim.

WOLOLO

Eminim birçoğunuz devasa online strateji oyunu nasıl oluyor merak ediyordur. Size adım adım tecrübemi aktararak bu sorunuza ve daha fazlasına cevap vermeyi umuyorum. Bedava olan oyunu (bu konuyu konuşacağız) açar açmaz fark edeceğiniz şey grafikler olacak. Neredeyse Disney çizgi filmi havasına sahip AoEO (sanki bağırırmış gibi değil mi kısaltması? Aeaeoeoeoeoeoo). Benim oynadığım süre boyunca düşüncelerim şöyle değişti: "İlginç. Facebook oyunu mu olmuş bu yav? Aslında güzel. O beybi!" İkinci cümlede komşu ziyaretini keşfediyorum, üçüncüde oyunu biraz daha oynamış durumdayım, dörtte güzel eşyalar buluyorum orduma. Bir yandan garipsesem de yeni tarzlarını düzgün bir şekilde kullandıklarını düşünüyorum. Tabii bu grafiklerin bir yararı da muhtemelen oyunun çok daha fazla sistemde çalışacak olması. Hazır grafikten girmişken, ses ve müziklerin de gayet başarılı olduğunu sıkıştırayım şuraya. Hem yeni parçalar hem de eski klasiklerin yeni yorumlarından oluşan soundtrack yeni/eski herkesi memnun edecektir.

Tamam, açtık oyunu. Bir medeniyet seçiyoruz. An itibariyle iki medeniyet var. Üstte *Age of Mythology*'yi boşa andım sanmayın, oyunun yapısı ve medeniyetler *AoM*'u andırıyor. Örneğin Mısır çağ atlamak için anıtlar dikiyor ve rahibeleri binaları güçlendirebiliyor. Bir tarafı seçtikten sonra başkentimize geliyoruz. Başkentimiz bir nevi oyundaki karakterimiz. Bundan sonra oyunun ritmi aynı: Görev al, görev yerine git, işi yap (bir Age of senaryosu oynayarak), sonucu bildir. Bu ritmin içinde komşu şehirleri keşfedecek ve bazı görevleri oradan alacaksınız.



Aşil önde, ordu arkada, Truva'ya çıkarma yaptık.

BEN OLSAM

Ben olsam, hem Rise of Nations gibi benzer oyunları, hem de SC2 gibi farklı GZS'leri inceler, çok daha iyi bir arabirim ve sunum yaratırdım. Sonra LoL ve HoN gibi oyunları inceleyip satış modelimi adam ederdim.

YAPARIM!

Görevler türlere ayrılıyor. Normal görevlerin yanı sıra tekrarlanabilir görevler var. Bunun yanında bazı "challenge" görevleri var mesela, her yaptığınızda zorlaşıyor. "Global" görevleriyse ikinci iş gibi düşünün; diğer görevleri yaparken bir yandan da bunları gerçekleştiriyorsunuz. Bunun yanında birçok görev co-op oynanabildiği gibi, bazıları da Elite Mod seçilerek oynanabiliyor ki bu durumda görev kat kat zorlaşıyor. Özellikle düşük seviyelerde ölümcül olabilir.

Görevlerinizi yaparken bir yandan da eşyalar bulacak ve kullanacaksınız. Bu eşyaların bir kısmı "consumable", yani kullanınca tükettiğiniz eşyalar. Bunları görevlerde istediğiniz yere bir kule dikmek ya da paralı asker desteği çağırmak gibi işlerde kullanıyorsunuz. Sonra kaynaklar bulabiliyorsunuz, bu kaynakları başkentinize bina yaparken ve craft işlerinde harcıyorsunuz. Silah ve zırhları da birimlerinize takıyorsunuz ki adamlarınızın görünüşlerini değiştirirken oldukça da keyif katıyorlar oyuna. Advisor kartları ve bina planları da bulacağınız eşyalar arasında. Birçok eşya aynı zamanda güç seviyesine de sahip. Bu seviyeler beyaz-yeşil-mavi-mor şeklinde WoW'culara yabancı gelmeyecek renk skalasıyla tanımlanmış.

AGE OF SIMS

Hadi başkentimize dönelim. Şehriniz/karakteriniz görevleri yaptıkça seviye atlıyor ve çağ değiştiriyor. Her seviyede teknoloji puanı kazanıyorsunuz ve yeni birim/bina/araştırmaları açıyorsunuz. Bir kere açtıktan sonra görevlerde hepsi kullanılabilir oluyor. Araştırmaları hâlâ her bölümde yapıyorsunuz, beleş-



İşte bahsettiğim liman, depolar ve siml-yani köylülerimin yaşadığı evler.

Bölümü kazansanız da kaybetseniz de bu sandıkları kaçırmayın, ya içinde epik bişey varsa?





Level 40 bir şehir. Heykeller, dünya harikası, inekler, dükk- inekler mi? İnanın ben de bilmiyorum.

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ:
✓ Kendin pişir kendin ye tadında ✓ Kaynak toplatıp eşya yaptırıyor

GÖREV SİSTEMİ:
✗ Güçsüz sunum ✓ Eğlenceli olmayı başaran görevler

DÖVÜŞ SİSTEMİ:
✓ Age of formülünün devamı ✗ Premium içeriğin çok daha güçlü olması

SINIF SİSTEMİ:
✓ Medeniyetler hem başkent hem oyunda fark hissi veriyor
✗ Premium içerik olmadan tadı çıkmıyor

ten bonus gelmiyor. Bu arada görevlerde birçok bina açılıyor. Bu binalardan bir kısmı başka bina planları satıyor. Tüm bu binaları istediğiniz gibi şehrinize yerleştirebiliyorsunuz. Bu konuda tam serbestliğe sahipsiniz, istediğiniz kadar yer değiştirip düzenleme hakkınız var ki benim gibiyseniz şehir kurarken kafayı yemeniz mümkün. Zira "şuraya tükkanları koyim, bu binadan bişi yapılmıyo bunu satayım" diyemiyorum, tersine "burası liman bölgesi, buraya depoları koymalıyım çünkü limandan mal taşınıyor, iki de ev koyayım burada yaşayanlarınmış meğersem" diye rol yaparak kuruyorum.

Son olarak bir de yaklaşık 10. seviyede kavuştuğunuz danışmanlarınızdan bahsedeyim. Danışmanlar size sürekli bir bonus veriyor. Sayıca çok kalabalıklar ama kartlarını bulmanız lazım, ayrıca aynı anda sadece bir tanesini seçebiliyorsunuz. Her çağ için bir danışman seçiyorsunuz ve görevlerde o çağa geçince bonusları kazanıyorsunuz.

Eh, şehrimizi kurduk, teknolojimizi keşfettik, birimlerimizi donattık, danışmanımızı seçtik, görevimizi aldık

StarCraft II  > Age of Empires Online  > Age of Empires III 

ve oyuna girdik! Ne görüyoruz? Hiç merak etmeyin, bildiğimiz, sevdiğimiz *AoE* ile karşı karşıyayız. Deli gibi işçi yapıp kaynak sömürüyor, bir sürü adam ve araştırma yapıp rakibi dövüyoruz. Oyun yapısı biraz daha *AoM*'u andırıyor, ancak *AoM* da amcası zaten, yabancı değil. Sonuçta babası ve dedesi gibi mitolojik varlıklardan uzak bir oyun.

AGE OF SUCKS

Şu ana kadar gayet güllük gülistanlık bir inceleme oldu. Şimdi sıra eleştiri oklarını (nasıl bir şey bunlar hiç çözemedim) sivriltmekte. Öncelikle oyunda affedilmesi güç buglar var. DVO'lardaki bugları anlarım ama bir gerçek zamanlı stratejide görevde öldürdüğümüz birimlerin sayılmaması gibi çok basit hatalar can sıkıcı. Bazı eşyaların Premium üyelik alsanız da kullanılmaz olması, bazı oyuncuların yaşadığı rastgele düşmeler de cabası. Çok kötü bir durumda değil oyun ama daha iyi olması gerekirdi.
Sonra birçok arabirim eksiği ve daha iyi olması beklenecek noktalar var. Mesela bazı komutlar sıraya konamıyor, "patrol" komutu yok. Kısayol tuşlarının bir kısmı atanmamış. Birimlere waypoint atama yok (yılların *Rise of Nations*'ı bu konuda çok başarılıydı mesela). *AoE* serisi attack move komutunu yıllar sonra getirmişti, herhalde bunları da 2020'lerde ekleyecekler. Ha bir de Home tuşunun Games Live arabirimini açması benim gibi yazarken Home-End tuşlarını kullanan biri için sinir bozucu (gerçi değişiyordur belki ama sevmiyorum GFWL'yi işte hıh).

Bitmediii. Gelelim en vurucu noktaya. Microsoft'a sorarsanız AoEO, F2P bir oyun, yani bedava. Şimdi anlıyorum ki bir sürü F2P modeli var ve inanın bu konularda firmaları kolay kolay eleştirmeyen biriyimdir. Ancak söylemem lazım ki Microsoft'un "sözde F2P" modeli kurnaz bir pazarlama hareketinden başka bir şey değil. Tüm oyun ücretsiz! İnanılmaz değil mi? PvP de yapabiliyorsunuz. Oh. Ama işin aslı şu ki, bunların tadını çıkarmak için gereken her şey ücretli.

An itibariyle bu güzide F2P oyunumuzda medeniyetler, süsler, modlar falan derken 100 küsur dolarlık Premium içerik var. Merak etmişsinizdir tüm oyun açıksa Premium ne ekliyor diye. Premium değilseniz, son derece kısıtlı bir envanteriniz oluyor, başkentinize kaynak binalarından çok az yapabiliyorsunuz, sadece bir craft okulu seçebiliyorsunuz, advisor sisteminden mahrumsunuz ve sadece yeşil eşyaları kullanabiliyorsunuz. PvP mi? Ranked oynayamıyorsunuz. Kısacası AoEO gösteriyor ama elletmiyor. Eğer oyunu adam gibi oynamak istiyorsanız en azından bir ırkı almanız şart. Bu da oyunun F2P olmasını anlamsız kılıyor.

AoEO bir GZS olarak çok da fazla bir şey sunmuyor. Yine de, bence devasa bir demo olan F2P kısmına baktığınızda eminim hoşunuza gidecek ve paraya kıyıp bir ırkı alacaksınız. Benden söylemesi, buna değecektir; zira yazının sonlarında yüklendiysem de oyundan çok keyif aldığım kesin. Şehrinizi kurarken insanlarınıza ev yapmayı da unutmayın, e mi?



İşte dünya haritası ve görev listeniz. Bu ekranı çok sık göreceksiniz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Tazelenmiş grafikler ✓ Uğraşılabilir başkent ✓ Bitmek bilmeyen görevler
✓ Oyunu geliştiren mekanikler
✓ Medeniyetlerin farklılık hissi
✓ Müzikler ✗ Arabirim eksikleri
✗ Temel modların olmaması
✗ Premium olmadan oyunun demoya dönmesi

→ **Tür:** Devasa Online GZS → **Yapım:** Robot Entertainment, Gas Powered Games
→ **Türkiye dağıtıcısı:** Microsoft Studios → **Aylık Ücret:** - → **Yaş sınırı:** 10+
→ **Sistem:** İdeal → **Dahası için:** ageofempiresonline.com

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★★☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★☆
GRAFİK	★★★★☆
SES VE MÜZİK	★★★★★
HİKÂYE/ATMOSFER	★★★☆☆
EĞLENCE	★★★★★

AoE serisini özleyenlere ilaç gibi gelecektir, paraya kıyıp bir ırkı da alırsanız uzun süre oyalanmaya hazır olun.

7,0

Solo — Grup Oyunu — Parti
Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan
1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BU AYI "ÇOK GARİP OYUNLAR VE SÜPER INDIE OYUNLARIN KURTARDIĞI AY" İLAN EDİYORUZ! EL SHADDAI, CATHERINE, BASTION, DUNGEONS OF DREDMOR, FROZEN SYNAPSE, DRIVER SAN FRANCISCO... BUNLARDAN HANGİSİ RADARINIZDAYDI?

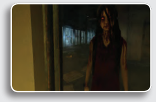
FPS (First Person Shooter)



Yeni

RESISTANCE 3
PS3

Üç oyundur süregelen, Killzone serisinin yanında görmezden gelinen bir FPS Resistance serisi. Ama daima da güzel bir oyun olmuştur kendisi. Serinin üçüncü oyunuyla birlikte hikâye sona eriyor... Dünyanın artık sonu gelmiştir ve popülasyonun %90'ı ya ölmüş, ya da Chimera'ya dönüşmüştür. Bu karanlık günlerde tek isteği ailesini korumak olan Joseph'i yönetiyoruz. BF3 ve MW3 tepenize çökmeden denemenizi tavsiye ederiz.



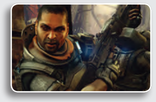
F3AR
PC, PS3, 360
Bir korku oyunundan normal bir FPS'ye dönüşen FEAR, güzel bir co-op modu, ortalama bir hikâye ve müthiş multiplayer seçenekleriyle gayet iyi olmuş.



Brink
PC, PS3, 360
Birçok şeyi farklı yapmak için yola çıkıp da pek az şeyi farklı (veya doğru) yapabilen yegâne oyun Brink. Olabileceği kaliteden çok uzak.



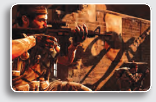
Crysis 2
PC, PS3, 360
Görsel olarak şu anda dünyanın en iyi FPS'si payesini almış olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.



Killzone 3
PS3
3D ve Move ikilisiyle birlikte oynanması gereken, muhteşem grafikleri, multiplayer deneyimini de eklediğinizde, PS3 sahiplerinin mutlaka alması gereken bir oyun.



Battlefield Bad Company 2 - Vietnam
PC, PS3, 360
Bad Company 2'ye damardan hayat aşıladığı için burada olmayı hak ediyor Vietnam. Cehennem gibi bir ormanda, göz gözü görmeyen bir ortamda savaşmanın hazzını yaşatıyor.



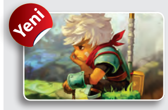
Call of Duty: Black Ops
PC, PS3, 360
Black Ops her ne kadar senaryosunu iyi işleyememiş olsa da, teknik arızaları nedeniyle küfür yemiş olsa da, en çok zamanımızı harcadığımı FPS oldu son aylarda.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
PC, PS3, 360

Bazılarına göre tüm zamanların en iyi PC rol yapma oyunu Deus Ex. Böyle bir unvanı takip etmek gerçekten çok güç. Ama Human Revolution, önceki iki oyunda çalışmamış bir ekip tarafından yapılsa da, bunu başarıyor. Dünyasındaki detaya gösterdiği özen, hikâyesinin derinliği, engellere dilediğiniz gibi yaklaşmanıza izin veren oynanışıyla, yeni nesil rol yapma oyunları içinde hak ettiği payeyi alıyor.



Yeni

Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.



Yeni

Dungeons of Dredmor
PC
"Rogue-gibin" denilen ultra-zor ve ülkemizde pek bilinmeyen RYO türünün "en grafikli" öğesi. Loot, yaratık ve crafting içinde boğulma tehlikesi istiyorsanız, ilacınız budur!



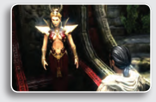
The Witcher 2: Assassins of Kings
PC
Dragon Age 2'yi falan unutun, PC'cilerin hak ettiği RYO kesinlikle bu. Ve Witcher 2, bu yıl çıkmış en iyi rol yapma oyunu.



Fable 3
PC, 360
Peter Molyneux'nün masalı ikinci oyunu atlayıp direkt üçüncü oyundan PC'lere konuk oluyor. Eksikleri olsa da, oynamadan geçilmez.



Mount & Blade: Fire & Sword
PC
Ankaralı ekip Taleworlds'den, M&B üçlemesinin son halkası. Bu kez ateşli silahlar da işin içine giriyor ve alıştığınız taktiklerin çoğu camdan dışarı atılıyor.



Two Worlds II
PC, 360
Two Worlds 2 birçok yanıyla klasik rol yapma oyunlarını sevenlerin beklediği oyun olmuş. Crafting, alchemy ve büyü sistemleri görülmemiş düzeyde gelişkin.

AKSİYON



SHADOWS OF THE DAMNED
PS3

Suda, Mikami ve Yamaoka gibi üç Japon üstadın elinden çıkan bu oyun, bir klasik değil belki ama farklı olduğu kesin. Dalgalanıp da durulduğunuz, tuhaf tuhaf şeylere gülmeye başladığınızı ürkerek fark ettiğiniz bir dönemde oynarsanız performansı çok daha iyi oluyormuş. Ama sadece aksiyon oyunu arıyorsanız bile aklınızın bir köşesinde bulunsun.

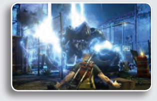


Yeni

El Shaddai: Ascension of the Metatron
PS3, 360
Herkese göre bir oyun değil El Shaddai! Dinî teması, garip oynanışı ve sürekli değişen, sürreal grafikleri herkese göre değil. Ama değişiklik arayanlar için bulunmaz nimet.



Green Lantern
PC, PS3, 360, DS
Yeşil ampul isimli bir filmin oyunu bu listeye nasıl girdi biz de şaşırıyoruz, ama film oyunlarında son dönemdeki düzelmenin bir örneği kendisi.



Infamous 2
PS3
İstemediği halde yürüyen trafo haline dönüşen Cole, Türkçe seslendirmeli ve ilk oyundan oldukça üstün.



Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
3DS
Birçoklarına göre tüm zamanların en iyi oyunu olan OoT, 3DS'e üç boyutlu ve oldukça gelişmiş olarak geri döndü.



L.A. Noire
PS3, 360
L.A. Noire belki bir GTA 4 değil, ama şehir serbestliğinde bize sunamadıklarını, oyun dünyasına kazandırdığı şüpheli sorgulama ve delil toplama sistemiyle telafi ediyor.



Assassin's Creed Brotherhood
PC, PS3, 360
Şimdiye kadar çıkmış tüm eklenti paketlerini ve yeni çıkan "The Da Vinci Disappearance"ı da içeren Brotherhood, PC'nin nimetlerinden sonuna kadar faydalanıyor.

Gamescom 2011 geldi geçti. Seni en çok heyecanlandıran oyun/donanım hangisiydi?

1. *Diablo III, ismi bile yetiyor. -ESER*
2. *Skyrim. Bırakın Gamescom'u, bu sayfanın en dibinde Kasım '11 oyunlarında ismini görmek bile kalp çarpıntısı yapıyor! -UMUT*
3. *PES 12 deeerrrrmişim): Senaryosunu Battlestar Galactica'nın senaristlerinin yazdığı Aliens: Colonial Marines'i pek merak ediyorum. -OSSİ*
4. *Oyun değil de tek heyecanlandığım şey, Faruk'un "Rövanşta görüşürüz!" mesajıyla hazırladığı FIFA 12 hands-on'u oldu. Korkuyorum... -EZEL*
5. *Diablo III. Blizzard'ın dükkanında eşyalarımı dolar karşılığı satıp zengin olma planlarım var. -ALİ*

Çok ünlü olduğu halde, bir türlü hiç oynama fırsatı bulamadığın en önemli seri hangisi?

1. *StarCraft. Evet itiraf ediyorum, bağımlı olmamak için insanüstü bir gayretle uzak durdum bu seriden. -ESER*
2. *Final Fantasy, The Legend of Zelda, Tekken... (daha saymaya utanıyorum) -UMUT*
3. *Akira Yamaoka'nın yaptığı müziği bu kadar çok sevip de Silent Hill oynamamak hiç hoş değil. -OSMAN*
4. *StarCraft, Baldur's Gate... Ancak en çok bilinen olarak WarCraft sanırım. Başlamayı düşünüyor muyum? Asla. -EZEL*
5. *Çok ünlü olup elimden geçmeyen oyun yok, hatta ünlü olmak için kendi rızalarıyla elimden geçen oyunlar var. -ALİ*

Oyun Fırtınası aylarında çıkacak oyunlardan, hangisinin Collector's Edition'ında gözün var?

1. *Skyrim. Sırf o figür için bile alınır, ama ben yalnızca göz koymakla yetineceğim sanırım. -ESER*
2. *O figürü sana yar etmem Eser! -UMUT*
3. *Tabii ki Batman. Değeri değil sevgisi ağır basıyor. Figürü masada dursun yeter! -OSMAN*
4. *Arkham City ile Skyrim. Eğer seçim yapmam gerekirse Batman'le bir ejderhayı dövüştürmek zorunda kalacağım sanırım. -EZEL*
5. *Collector's Edition'lara para vermemeyi öğrendim. Hiçbiri temizliçimizin gazabından kurtulamadı şimdiye dek. -ALİ*

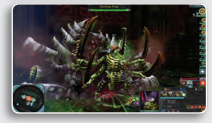
STRATEJİ



Frozen Synapse
PC
Grafikleriyle Defcon'u anımsatan yan-sıra tabanlı strateji Frozen Synapse, bir arkadaşınıza karşı oynadığınızda mükemmel eğlendiriyor.



Shogun 2: Total War
PC
Bütün dünyayı yönettikten sonra sadece Japonya'ya dönmek kesecek mi diyorduk, kesiyormuş. Çok daha detaylı, çok daha güzel.



Dawn of War II: Retribution
PC
Strateji listemizin gediklisi Dawn of War 2, yeni eklenti paketi Retribution'la yeniden gündeme geliyor. Serinin en iyi eklentisi Retribution.



Civilization V
PC
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.



StarCraft II: Wings of Liberty
PC, Mac
StarCraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satrançtır. Üç tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşünerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.

DVO & ONLINE



Minecraft
PC
Kutucuklardan ibaret bir dünya, henüz beta aşamasına bile geçmemiş bir oyun ve 2 milyondan fazla satış. İşte Minecraft'ın başarı hikayesi!



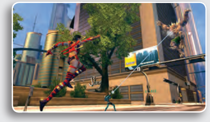
Rift
PC
Hele şükür, World of Warcraft kalitesinde bir devasa online geldi. İnanılmaz genişlikteki yetenek ağacı ve "Rift" sistemiyle göz dolduruyor.



Céiron Wars
PC
Hem browser'da hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Céiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.



Battlestar Galactica Online
PC
SyFy'ın unutulmaz dizisi BSG oldukça başarılı bir free2play olarak geri dönüyor. Şu anda beta aşamasında olsa da, bizden geçer not almayı başardı.



DC Universe Online
PC, PS3
Hem PC hem de PS3'te oynanabilen çok az sayıdaki (iki) DVO'dan biri DC Universe. Eksikleri var, ama hangi DVO ilk çıktığında yoktu ki? Biz bayağı beğendik, siz de bir şans verin.

YARIŞ & SİMULASYON



Driver: San Francisco
PC, PS3, 360
"Komada olduğunuz için şehirdeki tüm arabalara girebiliyorsunuz" gibi saçma bir fikirle ancak bu kadar eğlenceli bir oyun yapılabilirdi. Bravo!



DIRT 3
PC, PS3, 360
İyi bir yarış oyunu yapmak için pistin havaya uçması veya sürekli online yarışların gerekmediğini bize kanıtlıyor Dirt 3.



Gran Turismo 5
PS3
Beş yıl beklememiz boşuna değilmiş. Dünyadaki tüm yarış türleri, 1000'den fazla araba ve müthiş bir oyun. GT5, bir PlayStation 3 alma nedeni.



ARMA 2: Arrowhead
PC
Allah Bohemia'dan razı olsun, onlar da olmasa askeri simulasyon açlığından tank paleti kemirmeye başlayacağız.



Need for Speed: Hot Pursuit
PC, PS3, 360
Son yıllarda çıkan NFS oyunları içinde en yüksek not ortalamasını, Criterion'un yaptığı Hot Pursuit alıyor.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Bastion



Limbo

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Oyun bombardımanı başlıyor arkadaşlar, hazır mısınız? 9 Eylül'den itibaren her hafta bir hit oyun var, Ekim-Kasım ise zaten kopup gidecek. Gerçekten hazır mısınız?

EYLÜL '11	
Cave Story 3D	3DS
Dead Island	PC, PS3, 360
FIFA 12	PC, PS3, 360, Wii, 3DS
Gears of War 3	360
God of War: Origins Collection	PS3
ICO & Shadow of the Colossus	PS3
Might & Magic Heroes VI	PC
NHL 12	PS3, 360
Resistance 3	PS3
StarFox 64 3D	3DS
Warhammer 40.000: Space Marine	PC, PS3, 360
EKİM '11	
Ace Combat: Assault Horizon	PS3, 360
Batman: Arkham City	PC, PS3, 360
Battlefield 3	PC, PS3, 360
Dark Souls	PS3, 360
Dead Rising 2: Off the Record	PC, PS3, 360
Forza Motorsport 4	360
Jagged Alliance: Back in Action	PC
NBA 2K12	PC, PS3, 360
Pro Evolution Soccer 2012	PS3, 360
Rage	PC, PS3, 360
Ratchet & Clank: All 4 One	PS3
The House of the Dead: OVERKILL - Extended Cut	PS3
WRC: FIA World Rally Championship 2	PC, PS3, 360
KASIM '11	
Assassin's Creed: Revelations	PC, PS3, 360
Call of Duty: Modern Warfare 3	PC, PS3, Wii
Elder Scrolls V: Skyrim	PC, PS3, 360
GoldenEye 007: Reloaded	PS3, 360
Halo: Combat Evolved Anniversary	360
L.A. Noire	PC
Legend of Zelda: Skyward Sword	Wii
Need for Speed: The Run	PC, PS3, 360, Wii, 3DS
Saint's Row: The Third	PC, PS3, 360
Ultimate Marvel vs. Capcom 3	PS3, 360
Uncharted 3: Drake's Deception	PS3

SPOR & MENAJERLİK



Fight Night Champions
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, bu sporla ilgilenmeyenlerce bile oynanabilir.



NBA 2K11
PC, PS3, 360
EA'in NBA Elite serisini iptal etmesinin yegâne sebebi, işte bu muhteşem oyundur. Gelmiş geçmiş en iyi NBA oyununa buyurun.



Football Manager 2011
PC, PSP
10 küsur yıldır her yıl alınır, her yıl beğenilir. FM serisinin her yıl alınmasının ardındaki sebepler araştırılmalıdır.



FIFA 11
PC, PS3, 360, PSP, Wii, DS
Fazla söze gerek yok, EA Sports bu yıl da spor oyunlarının kralını yapmış. Bir futbol oyununa para verecekseniz, tercihiniz FIFA 11'dir.



Sports Champions
PS3 (Move)
Move aldıysanız, yanında almanız gereken bir oyun Sports Champions. Hele arkadaşlarınızla birlikte oynarsanız, keyfi katlanıyor.

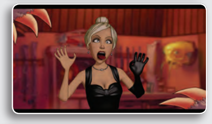
MACERA & BULMACA



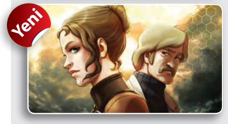
Limbo
PC, PS3, 360
Renksiz, müziksiz, ama görebileceğiniz en atmosferik oyunlardan biri! 360'a çıktığında gıptayla bakan PC ve PS3 oyuncuları da artık mutlu.



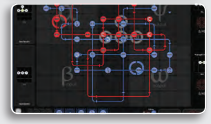
Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.



The Next Big Thing
PC
Runaway'in yapımcılarından çılgın mı çılgın, çizgi film gibi, şeker gibi yeni bir adventure. Macera oyunu sevenler kaçırmamalı.



A New Beginning
PC
Anlatacak bir şeyi olan bir oyun ANB. Dünyayı yok etmek üzere olan küresel bir felaketi önlemek için gelecekten günümüze geliyorlar ve tarihin akışını değiştirmeye çalışıyoruz.



SpaceChem
PC
Şimdiye kadar oynadıklarınızın zekâ oyunu olduğunu mu zannediyorsunuz? SpaceChem oynayın da görelim, kafanızda saç kalıyor mu 1 saatte.

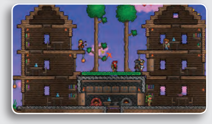
GARİP TÜRLER



Catherine
PS3, 360
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).



Child of Eden
PS3, 360
Müzik oyunlarının beğeneni kendine hastır. Ama müzik oyununu vücudunuzla oynamak tamamen yeni bir deneyim. Eğer Kinect'iniz varsa, direkt yapışın Child of Eden'a.



Terraria
PC
Minecraft'ın açtığı yoldan ilerleyen Terraria, iki boyutlu olmasına rağmen MC'den daha fazla "oynanacak şey" içeriyor. O zindana girmeyecektin dostum!



Osmos
PC
"Büyük balık, küçük balığı yutar"... Bu kadar basit bir oynanışın bu kadar zevkli bir oyun haline gelmesi inanılmaz.



Flower
PS3
Kesinlikle tüm zamanların en rahatlatıcı oyunu. Açın, kurulun karşısına ve dünyaları unutun!

ORGANİZE SANAYİ



EDİTÖRÜN SEÇİMİ CENNETİ

Bu ay atölye bir coştu ki sormayın gitsin. Neredeyse incelediğimiz her ürün editörün seçimi logosunu aldı! Önümüzdeki aylarda neler olacak çok merak ediyorum. Biz ödül vermek istemesek de ürünler elimizden koparıp aldı resmen. Ödülü almak zordur dedik ama dinletemedik. Bu aralar elimize ne gelse tam dişimize göre çıktı; donanım oyuncu donanımı olunca en iyi ürünler bize geliyor tabii. Eh biz de ürünleri seçerken eliyoruz. Sonuç böyle oluyor! Bu işten en kârlı Mert çıktı sonuçta. Hele hele Asus'un anakartını incelerken bir ara titremeye, eli gözü seyirmeye başladı çocuğun. Allah'tan bayram tatili geldi de ben dükkanı beklerken o bir gezip dolaşacak fırsatı yakaladı. Tatil mi? Artık öyle bir şey yok. İşleyen demir ışıldar demişler. -**BURAK AKMENEK**



SİZ BU SATIRLARI OKURKEN...

Ben büyük ihtimalle bayram tatilinden dönmüş ve okul kayıtlarıyla uğraşıyor olacağım. Yani bir yaz ve tatili daha bitmiş, yeni okul dönemi başlamış olacak. Tatil iyiydi halbuki, yaz sıcağında yuvarlanıp gidiyorduk ne güzel. Okulun son senesi olması da ayrı bir dert zaten. 1 yaşımdan beri kreşiydi, anaokuluydu derken hep bir eğitim kurumu içinde bulunduğumdan, seneye sudan çıkmış balığa dönecekmişim gibi geliyor. Neyse oyungezerler, şimdilik bunları bir kenara bırakıp sizi pas kokulu Organize Sanayi sayfalarına yönlendireyim ben en iyisi. Yanlış anlamayın sakın, pas kokulu olması yıllanmışlığından... Yoksa pırıl pırıl buralar. İçeri buyurup, ince belliden demli bir çay istemez miydiniz? -**MERT YİĞİT DOĞRU**

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

Inspiring Innovation • Persistent Perfection



Asus RoG Vulcan

YENİ BAŞ TACIMIZ -MERT YİĞİT DOĞRU



ASUS REPUBLIC OF GAMERS logosunu üzerinde barındıran ürünleri ne derece sevip saydığımızı biliyorsunuz. Oyuncular tarafından, oyuncular için yapılan muhteşem aletler bunlar. Anakartından ekran kartına, dizüstü bilgisayarına kadar pek çok RoG ürünü bizi kendine hayran bırakmasını bildi bu güne kadar. Peki ya Vulcan?

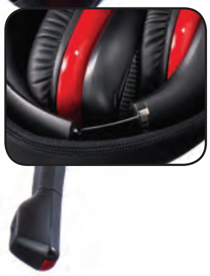
KULAKLIĞIN YAKIŞIKLISI
Neresinden başlasam bilemiyorum Vulcan'ı anlatmaya... RoG'un olmazsa olmazı kırmızı rengi, katlanabilen kulaklığın tasarım hatlarında da yerini almış. Siyahın ana renkte olduğu Vulcan'da araya serpiştirilen metalik tasarım ayrıntıları da kulaklığın karizmasını pekiştirir nitelikte. Kulaklıklarda bulunan, üzerinde RoG ambleminin bulunduğu karbon tasarımlı kapaklar da ürüne ayrı bir hava katıyor. Kısacası oldukça şık ve yırtıcı bir tasarımı var Asus RoG Vulcan'ın. Üzerinde metal RoG amblemi bulunan, dokunulduğunda kadifemsi bir his uyandıran pena şeklindeki taşıma çantasıyla da harika bir ikili oluşturduklarını söylemeden geçmeyeyim.

Kulaklığı kutudan ilk çıkardığınızda, "Aaa, kablosuz buu!" diye bir sevinç çığlığı atabilirsiniz. Ama hemen sevinmeyin, zira söz konusu kumandalı kabloyu taşıma çantasının içinde görünce de "Ama keşke kablosuz olsaymış." diyorsunuz (sökülebilen kablonun bir diğer güzelliği de, kullanılmadığı zaman mikrofon kablosunu geri yaslayıp ana kabloya tutturabilmemiz). Sonra gözünüz, yine taşıma çantasına ve içindeki mikrofona takılıyor ve "Kullanmadığım zaman çıkarır koyarım bunu kutuya." diyor, Asus'un tasarım ayrıntılarına gösterdiği özene hayran kalıyorsunuz (tecrübeyle sabittir).

TAK KULAKLIĞI KULAĞINA, HERKES KENDİ OYUNUNA
Asus RoG Vulcan'ı diğer kulaklıklardan ayıran en büyük özelliği ne çıkarılabilir kablosu, ne de mikrofonu. Kulaklığın en büyük kozu "Aktif Gürültü Önleme" özelliği. Bir kulaklıktan bekleyeceğiniz gürültü engelleme oranının tavan yapmasını sağlayan bu özelliği, kulaklık üzerinde bulunan ANC tuşunu açarak aktifleştiriyorsunuz. Tabii sağ kulaklıktaki karbon görünümlü kapağın altındaki pil yuvasına iki adet AAA pil taktıktan sonra. Özelliğin aktif olduğunu gösteren kırmızı ışık yanıkken kulaklığı kulağınıza takıyorsunuz ve... Sessizlik. Etrafta uğultu namına bir şey kalmıyor. Oyun oynarken, müzik dinlerken ya da film izlerken sunduğu rahatlığı geçtim, hiçbir şey yapmadan sadece kafa dinlemek için bile Vulcan'ı kulağınıza geçirebilirsiniz. ANC'yi kapattığınız anda, gün boyu beynin etraf uğultularından neler çektiğini daha iyi anlıyorsunuz. Bu kulaklık size sessizliği ve dinginliği vadediyor. Ses ve mikrofon kalitesi konusunda da söyleyecek sözüm yok Vulcan'a. Sesi en tepeye çekseniz bile (ki hiç ihtiyaç duymayacaksınız buna) seste en ufak bir çatlama yaşamıyorsunuz. Bas ve tiz sesler olması gerektiği gibi, tertemiz. Bunların yanı sıra, kulaklıklar sabit olmadığından (oynar başlıklı diyeceğim de, olmayacak), hiçbir rahatsızlık vermeden başınıza tam oturuyor Vulcan.

Yine Asus, yine RoG. Bu iki ismi bünyesinde barındıran ürünleri gözümüz kapalı satın alacak seviyeye geldik artık. Kasım ayında bizlerle buluşacak olan Vulcan da aynı şekilde... Şimdiden sabırsızlanmaya başladık.





OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Yırtıcı tasarım, muhteşem performans
Eksiler: Yok
Üretici: Asus www.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 119$ + KDV

Steve Jobs İstifa Etti

APPLE'DA YENİ BİR ÇAĞ BAŞLADI
Apple'ın kurucu ortaklarından olan ve şimdiden efsane hâline gelen Steve Jobs, şirketteki CEO'luk görevinden istifa etti. İstifanın nedeni tam olarak bilinmese de, bunu tahmin etmek pek de zor değil: Jobs'un hastalığı. Hatırlarsanız 2009 senesinde Steve Jobs'a bir karaciğer nakli gerçekleştirilmiş, geçtiğimiz aylarda da Jobs, CEO'luk görevine bir süre ara verdiğini açıklamıştı. İşte Apple'ın yeni CEO'su, o kısa dönemde de Steve Jobs'un yerine geçen Tim Cook oldu. iPod, iPhone ve iPad'in arkasındaki isim olan Steve Jobs'tan sonra şirketin CEO'luk koltuğunda yeni birini görmek ilginç olacak. Tim Cook önderliğindeki Apple'ın nasıl bir yol çizeceğini hep beraber göreceğiz.





Hewlett Packard'dan İkinci Şok!

TABLET ÜRETİMİNE SON VEREN HP, BİLGİSAYAR İŞİNDEN TAMAMEN ÇEKİLMEYE HAZIRLANIYOR

Geçtiğimiz haftalarda WebOS tabanlı tabletlerini üretmekten vazgeçerek eldeki tabletleri 100$ gibi bir fiyata satışa sunan HP, bilgisayar üretimine bağlı olan iş modelini terk edip yazılım ve internet sektörüne yoğunlaşmayı planlıyor. Bu hedefe uygun olarak tüm bilgisayar birimlerini elden çıkarmayı planlayan şirket, bunun yanı sıra 10 milyar dolara İngiliz yazılım şirketi Autonomy Corp.'u satın alacağını da duyurdu (olan geçen sene HP'nin satın aldığı ve kapatılacak olan Palm ve WebOS'a oldu bu arada). Bu kararın arkasındaki ismin, donanım sektörünün artık eskisi kadar kârlı olmadığını düşünen HP CEO'su Leo Apotheker'in olduğu söyleniyor.

AOC e2352Phz 3B Monitör

EN NARİNİNDEN PASİF BİR 3B -MERT YİĞİT DOĞRU

NVIDIA KARTINIZ YOK, ama elinizde AMD'nin HD 5000 ya da HD 6000 serisi HD3D destekli çakı gibi bir kart var. Diğerleri NVIDIA 3D Vision ile coşarken, siz de bunu çok istemenize rağmen 2B'de tıkılı mı kalacaksınız? Ne münasebet! AOC e2352Phz gibi 3B monitörler ne güne duruyor?

HAYDİ OYUNGEZERLER 3B'YE!

Masanın üzerinde o kadar narin duruyor ki bu piyano siyahı monitör, insan dokunmaya kıyamıyor neredeyse. İncecik, şık ve sade. Çerçeve üstünde üst köşelerdeki "3D", "AOC" ve fazlasıyla sıkıcı bir fontla yazılmış olan "e2352Phz" yazısı haricinde bir şey yok. Sağ alt köşedeki güç ve menü tuşlarının kabartmalı sembolleri hiç dikkat çekmiyor. Bu arada söz menü tuşlarından açılmışken, sağ alta dizilen tuşları kullanmanın epey zor olduğunu fark edeceksiniz. Tuşların zor basılması, birbirlerine çok yakın olması gibi nedenlerden dolayı menüde gezinmek tam bir dert (gerçi buralara fazla işiniz düşmeyeceğinden çok büyük sorun değil bu). Monitörün HDMI, DVI, VGA, kulaklık ve mikrofon girişleri de, sade havayı yansıtan arka kısımda yer alıyor.

TEST BAŞLASIN MI O ZAMAN?

Bağlantıları yaptık, test sistemi açılana kadar teknik özelliklerden bahsedelim biraz (gerçi şıp diye de açılıyor kerata). 23" boyutundaki LED arka aydınlatmalı pasif 3B monitör, 5ms tepki süresine ve 300cd/m2 parlaklık değerine sahip. AOC e2352Phz'nin sunduğu maksimum çözünürlük 1920x1080 piksel, kontrast değeriyse 20M:1. Bilgisayar açıldığına ve teknik özellikleri saydığımıza göre şifremizi girip, testimizi yapmaya başlayabiliriz artık.

Monitörden en sağlıklı 3B görüntüyü alabilmeniz için, öncelikle TriDef 3D programını kurmanız gerekiyor. AMD HD3D destekli ekran kartlarla kullanılabilen bu programla (NVIDIA desteği de var elbette), normalde 2B olan resimler ve videolarınızı 3B'ye dönüştürebiliyorsunuz. Bunların yanı sıra program, şimdilik 370 kadar oyunda 3B görüntü sunmayı vaadediyor. Biz de sanayide bu oyunlardan bir kaçını AOC e2352Phz'yle deneme şansına kavuştuk (Left 4 Dead 2 ve NBA 2K11). Geçen ay geçici işçi olarak gelip, bu ay da yakayı bizden kurtaramayan Ozan'la beraber yaptığımız fotoğraf, video ve oyun denemelerinin ardından birkaç kanıya vardık. Birincisi, monitörün 3B performansı fotoğraf ve video konusunda oldukça başarılı. Fakat şu da var ki, çok göz yoruyor. Monitörü kullanmaya başladıktan bir süre sonra, gözümüzün ağrısı zongurdayarak başınıza vurmaya başladı desek yeridir (bu olay tüm 3B TV ve monitörlerin sorunu olduğundan üzerinde fazla durmuyoruz elbette). Oyunları 3B'ye çevirirken ise, TriDef 3D ve AOC e2352Phz ikilisiyle bazı sorunlar yaşadığımızı söylemeliyim. Özellikle oyun oynarken görüntüde arada sırada kaymaların yaşanması, ne yalan söyleyelim, biraz canımızı sıktı. Zaten oldukça yorgun olan gözümüzün iyice yorulmasına neden olan bu durumun, inceleme için bize gönderilen ürünle ilgili olduğunu düşünüyorum. Satın alacağınız üründe karşınıza çıkmayacaktır yani. Kısacası bu ufak sorunun haricinde, oyunları da 2B'den 3B'ye çevirmede oldukça başarılı olduğunu söyleyebilirim monitörün (ama o TriDef 3D'nin arayüzü ne öyle yahu?).

ÖYLE DE GÜZEL BİR MONİTÖR İŞTE

Video ve fotoğraf konusunda son derece başarılı performans sergileyen pasif 3B bir monitör AOC e2352Phz. Oyun oynarken de, yukarıda bahsettiğim görüntüde yaşanan kayma haricinde keyifli bir deneyim yaşadık kendisiyle. "AMD ekran kartıma uygun bir 3B monitörüm olsun." diyenler için gayet yerinde bir seçim olacaktır. Şimdiden hayırlı olsun.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★

Fiyat: 4 ★★★★

Artılar: Tasarım, video ve resimlerdeki kayıpsız performans

Eksiler: 3B monitörlerin kronik hastalığı olan, göz yorması

Üretim: AOC www.aoc.com

İthalat: Logosoft www.logosoft.com.tr

Fiyat: 600$ + KDV

MSI Wind Top AE2410

EVDEKİ HERKES İÇİN -BURAK AKMENEK



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

TÜMÜ BİR ARADA olan dokunmatik PC'ler Türkiye'ye girdiğinde bu ürünü ilk gören editörlerden birisi de bendim. O zaman bu ürünün PC'den hiç anlamasa da dokunmatik ekranın kolaylığından yararlanarak bir şeyler yapabilecek kullanıcılar için biçilmiş kaftan olduğunu düşünmüştüm. Mesela parmaklarınızı kalem gibi kullanıp bir beyaz tahtaya hızlı notlar yazabilirdiniz. Yani anneniz "yemekler dolapta, kediyi de beslemeyi unutma" diyebilirdi ve siz okuldan geldiğinizde bunu okuyabilirdiniz. Sonuçta annenizin bunu yazmak için klavye kullanmak yerine ekranda birkaç tıklama yapması daha kolay olurdu. Şimdi buna oyun oynamayı da ekleyebiliriz. Hem de bu defa oyun oynayan siz olacaksınız.

DOKUNMANIN GÜCÜ

23.6" büyüklüğünde ve 1920x1080 piksel çözünürlüğe sahip olan MSI Wind Top AE2410 masada neredeyse hiç yer kaplamıyor. Arkasındaki ayağını açtığınızda 14 kg'lık bilgisayarı güvenli bir şekilde sabitleyebiliyorsunuz. Sağ alttaki dokunmatik tuşuna basarak kolayca açabiliyorsunuz. Arka tarafında 2 adet USB 3.0, 4 adet USB 2.0, 1 eSATA, 1 HDMI, 1 VGA ve 1 televizyon girişi bulunuyor. Yani bu alete anten kablosu bağlayıp televizyon olarak da kullanabiliyorsunuz. Üstelik uzaktan kumandası da var. Çoklu kart okuyucusunu da unutmayalım. Ön paneldeki tuşlarla ürünü yönetebiliyorsunuz. Ama tabii ki birer oyuncu olarak bizi daha çok makinenin içi ilgilendiriyor. 1TB sabit disk, 4 GB DDR3 RAM (8 GB'a çıkabilir), Intel Core i5 2410M (2.3 GHz) işlemci ve NVIDIA GeForce GT 540M ekran kartıyla bu alet ciddi bir performans gösteriyor. Açıkçası şimdiye kadar gördüğüm en iyi tümü bir arada PC diyebilirim. Tabii ki internete kablosuz olarak da bağlayabildiğiniz MSI'ın dokunmatik ekranı kusursuz işliyor. Çoklu dokunmayı destekleyen monitörü sayesinde masaüstünüzü kolayca düzenleyip çalışabildiğiniz gibi resimleri çevirme, yaklaştırıp uzaklaştırma gibi hareketlerde hiç sorun yaşamıyorsunuz. Kurulu olarak gelen MSI Wind Touch 4 yazılımıysa aylık takvim, hava durumu, müzik ve video oynatma, resim görüntüleme gibi işleri tamamen dokunmatik ekranı kullanarak yapabilmenizi sağlıyor. Bilgisayarınızda kurulu olan birçok programa gene buradan ulaşabiliyorsunuz. Bu tip bilgisayarlara özel olarak hazırlanan yazılımlar PC'nin asıl gücünüzü kullanmanıza olanak tanır ki Wind Touch 4 bu konuda oldukça başarılı. Anakartın super charger özelliği sayesinde makine kapalı olsa bile USB'den şarj olabilen cep telefonu gibi aletleri şarj edebiliyorsunuz.

BU KEZ OLMUŞ

MSI açıkçası bu kez hem tasarım hem de kullanım olarak oldukça iyi bir ürün ortaya koymuş. Performans olarak bir kusur bulamadığımız PC'nin en güzel kısmı fiyatı. Bu bilgisayar sahip olduğu donanımla sizi uzun süre götürecektir ve yenileme zamanı geldiğinde, kendinize bir masaüstü toplamak yerine bunun yenisini alabilirsiniz.

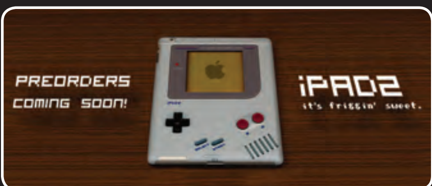
İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Kullanımı kolay, performansı yüksek bir PC
Eksiler: Beraberinde gelen fare-klavye ikilisi çok kullanışlı değil
Üretici: MSI www.msi.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 1299$ + KDV

iPad 2 Gameboy Case

LOOTIFUL'DAN IPAD 2'NİZE EN GÜZEL HEDİYE

Bu konsepte sahip olan kılıflar daha önce iPhone 4 için de çıkmış, ama bir şekilde gözümüzden kaçmış nedense. Lootiful'un Apple cihazları Nintendo Gameboy ile tanıştırması ilk değilmiş sizin anlayacağınız. Neyse, biz zararın neresinden dönsek kârdır deyip iPad 2 kılıfına yoğunlaşalım. Kısacası kılıf, iPad 2'nin arka kısmını dev bir Gameboy'a çeviriyor. Ekran yerinde de piksel piksel bir Apple amblemi. Tek eksiği oyun oynanamaması, onu da bir emülatörle çözeceksiniz artık. Bunun haricinde Lootiful'un iPad 2 ve iPhone 4 için tasarladığı diğer ürünleri görmek için Lootiful'un sitesine bir göz atmanızı tavsiye ederim (GameBoy tasarımlı Smart Case de son derece başarılı bir çalışma olmuş mesela).



Vuzix Wrap 1200

KENDİ KENDİNE 3B

Görünüm itibariyle tarz bir güneş gözlüğüne benzese de Vuzix Wrap 1200, aslında tek başına 2B ve 3B görüntüyü gözlerimizin önüne serebilen bir gözlük (kullanmadığınızda güneş gözlüğü görevi de görebilir pek tabii). Kendisine kabloyla bağlanan kumandasına şarj edilebilir AA pillerini, kumandaya da görüntü alacağımız cihazı bağladığımız anda 75"lik sanal bir ekranı gözlerimizin önüne seren Vuzix Wrap 1200, 16:9 ve 4:3 görüntü formatlarını destekliyor ve maksimum 852x480 piksel çözünürlük sunuyor. iPhone, iPod Touch ya da iPad'den tutun da oyun konsollarından video oynatıcılara ve bilgisayarlara kadar pek çok cihazla çalışabilen ürünün en büyük dezavantajıysa, kablosuz bağlantı özelliğinin ve HDMI girişinin bulunmaması. Bunların yanı sıra gövdesinde stereo kulak içi kulaklıklar da barındıran 85gr'lık gözlüğün fiyatı 499$. Uzun yolculukları daha bir çekilir kılacağına şüphe yok.



Epson Stylus Photo R3000

GÖREN MAŞALLAH DEDİ -BURAK AKMENEK



ZAMANINDA YAZICILARLA çok fazla içli dışlı olmuş ve bol bol toner tozu yutmuş birisi olarak yazıcı test etmekten garip bir zevk aldığımı itiraf etmeliyim. Özellikle de fotoğraf yazıcılarıyla uğraşmak çok farklıdır. Değişik kağıtlarla aldığın sonuçları, test ettiğin diğer yazıcılarla karşılaştırmak psikopatlık derecesinde zor ve keyifli bir iştir. Epson'ın R3000'ini gördüğümde içimde kabaran yüzlerce A3 çıktı almak isteğini, bu sayfaları üretmek için kesilecek ağaçları düşünerek bastırdım.

BİRAZ BÜYÜK AMA OLSUN

Tabii ki A3 çıktı alacağın yazıcının biraz büyük olması da son derece normal oluyor. Kapalı halde yani kağıt çekmecelerini açmadan 616x369x228mm'lik yer kaplayan bu minik canavarı dergide her gören ilk önce "bu ne" dedi. Fotoğraf yazıcısı cevabını alan herkesin otomatik olarak bir Kratos veya Ezio posteri bastırma taleplerini ısrarla reddettikten sonra testime devam ettim. Tüm yazıcı sağ tarafında bulunan minik LCD ekran üzerinden kolayca yönetilebiliyor. Ayrıca USB ile, kullanacağınız bilgisayara direkt bağlayabileceğiniz gibi, ethernet girişinden veya kablosuz olarak yerel ağınıza da bağlayabiliyorsunuz. Ben bu yazı için ethernet kablosundan bağladım. Profesyonel baskılar alacağınız için 9 farklı kartuş yuvasıyla gelen yazıcının içerisinden tabii ki bir set dolu kartuş çıkıyor. LCD ekrandan bu kartuşların doluluk oranlarını gözlemleyebiliyorsunuz ve kartuşlar ayrı ayrı takıldığından biteni kolayca değiştirebiliyor veya erkenden yedeğini satın alabiliyorsunuz. Kurulum aşamasında birkaç kez temizlik ve ayar yaptıktan sonra yazıcı kullanıma hazırlandı ve ben ilk baskıyı almaya hazırdım.

GÖZ ALICI KALİTE

Epson Stylus Photo R3000, ilk çıktısıyla beraber beni benden aldı diyebilirim. Eğer profesyonel baskılar almak istiyorsanız şu anda çok ama çok iyi bir yazıcının inceleme yazısını okuyorsunuz. Gerek siyah-beyaz gerek renkli baskılarda dağılma olmadan ve en ince ayrıntılara kadar seçebileceğiniz mükemmel sonuçları bu yazıcıyla elde edebilirsiniz. Üstelik hem sessiz hem de gayet hızlı çalışıyor (195 saniyede A3 baskı veriyor). Yüksek kapasiteli kartuşları sayesinde uzun zaman kartuş değiştirmeden baskı alabilirsiniz. Üstelik 6.3 cm'lik LCD ekranı yazıcıyla yaşadığınız her sorunu size anında bildirerek kolayca tespit etmenizi sağlıyor. Yani yönetimi çok kolay. Yazıcıyla beraber gelen Epson Easy Photo Print yazılımı da tüm işlerinizi daha da kolaylaştırıyor. Bizim en iyi dergi kapaklarını kaliteli kağıda basıp derginin tüm duvarlarını süslemeye kalkışmadan önce ben bu yazıcıyı kaldırayım.

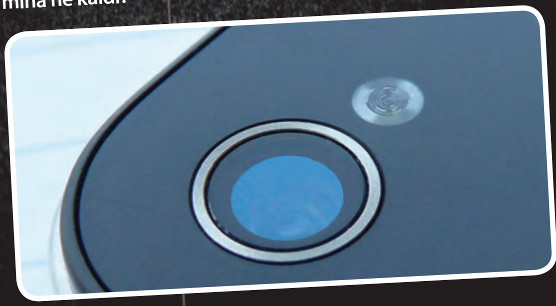
İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Kaliteli ve hızlı baskı, kolay yönetim
Eksiler: Yok
Üretici: Epson www.epson.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 718 Euro + KDV

iPhone 4 Nano

UCUZ BİR IPHONE MODELİ ARAYANLARA

Reuters'ın haberine gore Apple, başta Asya ve Uzak Doğu olmak üzere ucuz telefon pazarında hakimiyet kurmak için ucuz bir iPhone 4 modeli piyasaya sürme hazırlığı içerisinde (gözün doysun Apple diyor, Steve Jobs'un gözlerinden öpüyoruz). 8 GB hafızaya sahip olacağı söylenen ve iPhone 5 ile birlikte tanıtılması beklenen bu yeni modelin teknik detayları hakkında pek bir bilgi olmasa da, fiyatta düşüşe gitmek için biraz kırpılacağını tahmin etmek pek de zor değil (Sony'nin 99$'lık PSP'si geliyor insanın aklına ister istemez). Bekleyip göreceğiz bakalım, zaten şunun şurasında iPhone 5'in tanıtımına ne kaldı?

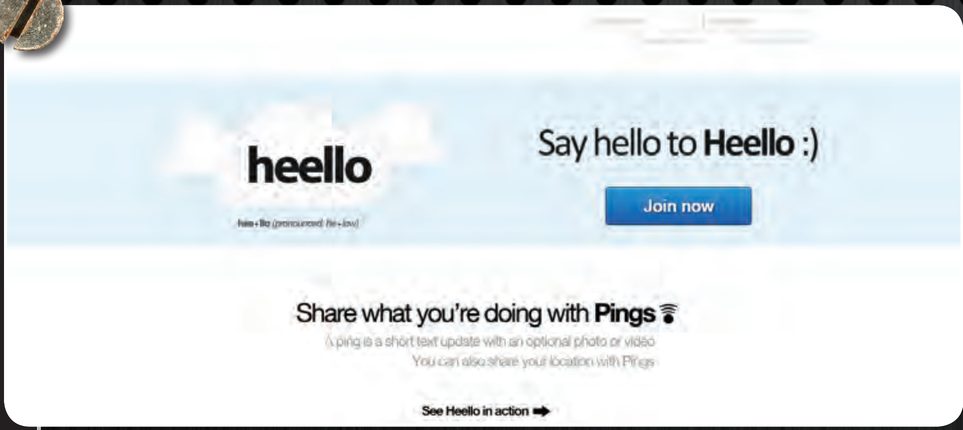




Heello

NOAH EVERETT'TEN TWITTER'A ALTERNATİF

"Tamam da, kim bu Noah Everett?" mi diyorsunuz? Tanıştırayım, TwitPic'in kurucusu kendisi. Artık Heello'nun da kurucusu gerçi. Peki bu Heello neyin nesi? Onu da açıklayacağım, sabredin azıcık. Heello, Twitter'a alternatif (ya da rakip) olarak ve Twitter'dan epey bir esinlenilerek geliştirilen yeni mikro blog sitemiz. Twitter'ın aksine burada "Tweet"in karşılığı "Ping", "Retweet"in karşılığı "Echo, "Follow"un karşılığıysa "Listen"olmuş. Ping'ler benzer şekilde 140 karakter ve kullanıcılar birbirlerine burada da özel mesaj atabiliyorlar. Bunların yanısıra Ping'leri anında Twitter ve Facebook'a da gönderebiliyor ki bu, Heello'nun en büyük farklılığı. Şimdilik ortalıkta pek kimseciklerin olmadığı Heello'ya üye olmak isterseniz heello.com'u ziyaret edebilirsiniz (Oyungezer'in Heelo'suna da www.heello.com/ogz adresinden ulaşabilirsiniz).



Asus RoG Maximus IV Extreme-Z

ARTIK BUNLARI SEN İNCELESEN YA BURAK USTA, BENİM YÜREĞİM YETMİYOR DA -MERT YİĞİT DOĞRU

BİR ZAMANLAR KAAN USTA'NIN incelemeye yüreğinin dayanmadığı Asus RoG anakartlar, bende de aynı etkiyi yaratmaya başladı artık. Evdeki bilgisayarımla aramın büyük ölçüde açılmasını sağlayan bu ürünlerle arama artık mesafe koymak istiyorum izninizle oyungezerler. Bir insana bu kadar da yüklenilmez ki canım...

ESKİ ROG'A YENİ ÇİPSET

Asus RoG Maximus IV Extreme-Z, adından da tahmin edebileceğiniz üzere Z68 çipsetiyle birlikte geliyor. Intel'in en güçlü çipsetini ardına alan ürün üzerine bir de RoG teknolojilerini ekleyince, ortaya tadından yenmez bir anakart çıkıyor işte böyle. Yine RoG Connect, RoG iDirect ya da RC Bluetooth gibi teknolojilerle overclock'un dibine vuruyor, BIOS flashback ile BIOS ayarlarını koruma altına alıp USB BIOS flashback ile de BIOS'u kolayca flash'layabiliyoruz (ben de bir cümlede dört adet "BIOS" kelimesi kullanarak kişisel rekorumu kırmış oluyorum). Bunun yanı sıra daha önce defalarca kez sözünü ettiğimiz Extreme Engine Digi+, Mem Tweakit özellikleri de bulunuyor. Saymakla bitmeyecek diğer özelliklerin yanı sıra, ufak bir ayrıntı olarak gözümüze çarpan RoG GPU-Z de, bildiğimiz GPU-Z'nin Republic of Gamers havasına bürünmüş hali. Asus'un bizler için düşündüğü ufak ve hoş bir sürpriz.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Maximus IV Extreme-Z'nin göze çarpan bir diğer hoş özelliği de, Lucidlogix'in Virtu teknolojisine sunduğu destek. Bu güne kadar daha çok dizüstü bilgisayarlarda rastladığımız türden bir teknoloji olan Virtu, bilgisayarda yaptığımız işe bağlı olarak ekran kartı ile onboard GPU arasında otomatik olarak geçiş yapıyor. Böylece ufak işler için canavar ekran kartı GPU'nuzu yormamış oluyor. Bunun size en büyük getirisi de elektrik faturanızdaki düşüş. Biraz daha global düşünürseniz, karbondiyoksit salınımının azalmasına katkıda bulunduğunuz sonucuna da varabilirsiniz pek tabii.

BENİM İÇİN NELERİN VAR?

32GB'a ve 2200MB'a (O.C.) kadar bellek desteği sunan anakart için "SATA 6, USB 3.0 desteği de var" diyeceğim de, hakaret olur diye söylemek istemiyorum. Ama dört adet PCIe 2.0 x16 yuvası sayesinde NVIDIA 3-yollu SLI ve AMD CrossFireX yapabildiğimizi, anakartın 8 kanal Realtek ALC 889 ses çipine ve Dual Gigabit LAN'a sahip olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Daha söylenecek neler neler var da, yer yok ne yazık ki... Bir ay tüm donanımı RoG üzerine yapsak anca sığdırabiliriz söylenecek şeyleri zaten. Son olarak anakartın kutusundan 3D Mark Vantage benchmark programının ve bir yıllık Kaspersky Antivirüs lisansının çıktığını ekleyeyim (daha yazacaktım ama klavyemi yediler).

Sonuç paragrafı yerine sadece üç kelime yazsam yeterli olur sanırım: Asus Republic of Gamers. Bu seriden hangi ürün çıkmış da burun kıvırmışız? Taş gibi anakart işte, alın doya doya kullanın.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Republic of Gamers...
Eksiler: ...diyorum daha ne olsun?
Üretici: Asus www.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 482$ + KDV

Samsung Galaxy Xcover

DAĞA TAŞA TIRMANAN, DENİZLERİ AŞAN ANDROID

"Android işletim sistemine sahip akıllı telefon" cümlesini duyduğunuzda aklınıza narin ve kırılgan telefonlar mı geliyor? Bu sorunun cevabı benim için "Samsung Galaxy Xcover'dan öncesi ve sonrası" olmak üzere ikiye ayrılıyor. Samsung Almanya'nın web sitesinde ortaya çıkan telefon, sahip olduğu IP67 dayanıklılık sertifikası sayesinde çamura, toza, darbelere dayanabiliyor ve yarım saat süreyle 1 metrelik derinde yüzebiliyor. Hani tasarım açısından bir kabalığı, ters bir görüntüsü de bulunmuyor Xcover'ın. 3.6"lik özel kaplamalı camının da kolay kolay çizilmediğini ekleyeyim. LED flash'lı 3.2MP kamerası ve HSPA bağlantı desteği de bulunan Galaxy Xcover'ı, dağ bayır dolaşan sakar oyungezerlere tavsiye ederiz (dağ bayır dolaşmasam da, sakarlık kısmına uyuyorum ben mesela).



Sony PlayStation 3D Monitor Kit

SETİN ÇIKIŞ TARİHİ BELLİ OLDU

İlk olarak E3 2011'de gördüğümüz Sony Playstation 3B monitor setinin çıkış tarihi sonunda belli oldu. 70$ değerinde bir adet aktif 3B gözlük, bir adet HDMI kablosu, Motorstorm Apocalypse oyunu ve tasarımıyla koca bir PSP'yi andıran 3B monitörün dahil olduğu set, 31 Aralık 2011'de kullanıcılarla buluşacak. 499$'lık fiyat etiketine sahip olacak olan PlayStation 3B monitor seti, iki farklı gözlüğe iki farklı 2B görüntü sunulmasını sağlayan SimulView teknolojisiyle diğerlerinden ayrılıyor. Tabii kullanıcıların bu özellikten faydalanmaları için bir 70$ daha ödeyip ikinci gözlüğü almaları gerekecek.



PLAYSTATION MOVE SHARPSHOOTER

HAVAYA GİRMEYE HAZIR MISINIZ? -FURKAN FARUK AKINCI

İLKİN SADECE PLASTİK parçasından ibaret olan kötü bir aparat sanmıştım. Ta ki elimde şöyle bir ağırlığını hissedene kadar. Hele bir de Killzone 3 ile denerseniz tadına doyamazsınız. Bir kere şimdiye kadar olan Light Gun deneyimlerinizi unutun çünkü Sharphooter tamamen Move teknolojisini kullanıyor. Nişan almak son derece odaklı ve keskin. Ufak kımıldamalarınızı dâhi algılıyor. Zaten Killzone 3 gibi Sharpshooter destekli oyunların içinden hassasiyetini ayarlayabiliyorsunuz. Sharpshooter'ın en ilginç özelliği mühendisler ve ürün geliştiriciler tarafından değil, direkt oyun geliştiriciler tarafından tasarlanmış olması. Killzone ve Socom'u yapımcıları biraraya gelip en gerçekçi oyun tüfeğini tasarlamışlar. Ortada "oyunculardan oyunculara" bir durum var kısacası...

Tüfeğin dipçiğini omzunuza göre ayarlama şansınız var. Kaliteli, sert plastikten yapıldığı için de oldukça dayanıklı olduğunu söyleyebilirim. İşin en güzel tarafıysa tüfeğin ön kısmını tıpkı bir pompalı tüfekmiş gibi hareket ettirebiliyor olmanız. Tahmin edebileceğiniz gibi bu hareketi oyunda mermi doldurmak için kullanıyorsunuz. Şarjör değiştirmek için düşünülmüş bir diğer detaysa, hemen kabzanın altındaki tuş. Oyun oynarken acayip işe yarıyor. Move aparatını tüfeğin nişangâh kısmına, navigasyon cihasınıysa kabza ve nişangâhın altında kalan boş bölüme takıyorsunuz. Böylece aynı anda hem nişan alıp hem de karakterinizi hareket ettirme şansınız oluyor.

Sharpshooter ağır ve oturaklı bir cihaz ancak oynarken felaket yoruyor. Normalde Killzone 3'ü gamepad ile oynarak iki-üç seansta bitirmiştim. Sharpshooter ile oyun deneyimi daha eğlenceli ve evet, daha gerçekçi. Bir bölümü zor bitirebildim. Cihazın ikinci kötü yanıysa şimdilik oyun desteğinin az olması. Ancak Bioshock: Infinite ve Resistance 3'ün Move desteği ile geldiğini düşünecek olursak yakınlarda Sharpshooter sahiplerinin epeyce kilo vereceğini söyleyebiliriz. Bu arada halihazırda Resident Evil 5, Dead Space: Extraction, MAG, The Shoot sahipleri de oyunlarını Sharpshooter desteğiyle oynayabilirler. Son olarak cihazın 135TL'lik satış fiyatını da fazla bulduğumuzu ekleyelim.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: FPS deneyimini çok daha gerçekçi bir hale getirmesi, esnek kullanım işlevleri, gayet keskin çalışıyor olması
Eksiler: Fazlaca yoruyor, pahalı
Üretim: Sony
İthalat: Sony Eurasia
Fiyat: 135 TL

ASUS Essentio CG8250

"KAYDIRAKTAN KAYARKEN DİZAYN YAPILMAZ" -OZAN ÖZKAN



BİLGİSAYARLARLA HAŞIR NEŞİRSENİZ mutlaka birileri size nasıl bir bilgisayar alması gerektiğini sormuştur. Böyle durumlarda kullanım alanına ve bütçeye göre, toplama veya hazır marka bilgisayarlar arasında değerlendirmeler yapılıp, yardımcı olmaya çalışılır. Bazı ender durumlarda da aklınıza direkt bir marka, model gelir. Asus Essentio CG8250, tam bir "oyun bilgisayarı" seçimi olur derdim ama diyemiyorum. Ortada herhangi bir sorun yok. Sadece kasasının bende bıraktığı etki pek hoş değil. Fiyat olarak orta düzeyde ve karşılığında sunduğu donanım özellikleri yeterli olsa da, büyük ve kaydırak gibi gereksiz yere eğimli bir kasa sanki biraz göz boyamak için tasarlanmış hissiyatı veriyor. "Ama eğimi nedeniyle altta oluşan boşluktan hava alıyor." diyen varsa çıksın bir hava alsın. Bu kadar takmamdaki başka bir neden de Asus'un böyle bir oyun bilgisayarı kasası yapabildiğine inanamamam.

SAYFA 1 - İÇİNDEKİLER
Öncelikle Essentio'nun bir oyun bilgisayarı olarak ideal sınıfına giren bir bilgisayar olduğunu belirtelim. Hazır bir bilgisayar olması demek, bazı istisnai durumlar dışında, kurulum sırasında problem çıkmaması demek. Donanımın uyumlu bir şekilde çalıştığını emin olmak büyük bir avantaj. Asus Essentio CG8250 içindeki Asus H67 anakart, 3.40GHz hızında 2. nesil Intel Core i7-2600 işlemci, 8GB DDR3 1333MHz bellek ve NVIDIA Geforce GTS 450 ekran kartı ile ideal bir oyun bilgisayarı olduğunu gösteriyor. 1TB disk oyun kataloğunuz için yeterli gelecektir. Anakartta kablosuz ağ kartı bulunması ve Blu-ray sürücüsü olması da oldukça hoş birer artı. Kartın USB 3.0 desteklediğini de unutmayalım.

SAYFA 2 - DIŞINDAKİLER
Kasa tasarımı dışında bir problem görmediğim Asus Essentio CG8250'de fan, az sesine rağmen etkili bir soğutma sağlıyor. Kutudan çıkan kablosuz fare ve klavye bir oyuncu için çok kullanışlı olmasa da oldukça şık. Kablo kalabalığı sevmeyenler için ayrıca iki adet kablosuz ağ kartı anteni de var. Ön panelde kart okuyucusu, mikrofon ve kulaklık girişleri ve 4 adet USB 2.0 portu var. Nedense USB 3.0 portu koyulmamış ön tarafa. Ama arka tarafta 4 adet USB 2.0 portu dışında 2 adet de USB 3.0 portu mevcut. 8 kanal ses kartı çıkışı güzel bir hoparlör seti almayı düşündürebilir size.

Eğer eşe dosta sorarak toplama bilgisayar almak gibi bir niyetiniz yoksa ve fiyatı bütçenizi aşmıyorsa, oyun oynayabileceğiniz hazır bir bilgisayar seçeneğiniz olması güzel bir durum. Özellikleri yetmezse de rahatlıkla yükseltebilirsiniz. Hem belki benim göz zevkimde hayır yoktur ve tasarımını da beğenirsiniz.

İNCELEME
Performans: 3 ★★★☆☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Kablosuz özellikleri
Eksiler: Eğimli kasa tasarımı
Üretici: Asus www.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 1299$ + KDV



Facebook Messenger

FACEBOOK'TAN WHATSAPP BENZERİ BİR UYGULAMA
Facebook, site altyapısını kullanarak WhatsApp misali bir uygulamaya benzeyen Facebook Messenger'ı yayınladı. iOS ya da Android'li bir telefonunuz varsa hemen indirip deneyebileceğiniz uygulama ile (ben bu haberi girerken, iOS versiyonunu sadece Apple Store Amerika'dan alınmış Apple ID'sine sahip olanlar indirebiliyordu yalnız) Facebook'taki arkadaşlarınızla tek ya da grup halinde mesajlaşabilir, konum bilgilerinizi paylaşabilir ve mesajlarınıza resimlerinizi ekleyebilirsiniz. An itibariyle desteklemese de, uygulama dahilinde görüntülü konuşma kodlarının bulunduğunu da ekleyeyim. Programın en büyük eksisiyse, çevrimiçi olan arkadaşlarımızı göremiyor oluşumuz.

Anonymous Açıkladı

YENİ HEDEF FACEBOOK!
İlk olarak Wikileaks'e verdiği destekle adını duyuran, sonrasındaysa Türkiye dahil pek çok ülkede yürütülen sansür çalışmalarına karşı verdiği mücadeleyle sempati kazanan hacktivist grup Anonymous, yeni hedefinin Facebook olduğunu açıkladı.Gruba göre Facebook, sitede bulunan bilgileri sahiplerinden habersiz çeşitli kurumlarla ve istihbarat birimleriyle paylaşıyor. Aynı zamanda Facebook'a yüklenen hiçbir bilginin asla silinmediğine dikkat çeken Anonymous, Facebook'a karşı 5 Kasım'da gerçekleştirecekleri operasyon için (o Guy Fawkes maskeleri süs niyetine takılmıyormuş yani) "Bilginin özgürlüğü ve kişisel mahremiyetin önemi için desteğinizi bekliyoruz." açıklamasında bulundu.



Ustanın Tavsiyesi

Tek Bakışta Donanım Nasıl Alınır?

OYUNCU DONANIMI DEDİĞİN SIKI OLUR -**BURAK AKMENEK**



BANA EN ÇOK SORULAN sorulardan birisi "donanım alırken nesine bakayım"dır. Tabii ki donanım satın almak pazardan rengine ve sertliğine bakıp domates seçmeye, ya da dibini koklayıp kavun almaya benzemez. Ama eninde sonunda her donanımda bakarak ya da elleyerek anlayabileceğiniz bazı püf noktalar bulunur. İşte size bazı donanımlar için seçtiğim ipuçları:

Her şeyden önce raflara baktığınızda gözünüze çarpan en afilli kutular ve mücadeleyi, gücü çağrıştıran renkler (kırmızı, siyah, vb.) genelde oyuncular için yapılmış donanımlarda bulunur. Bu ipucu kendiniz için bir dizüstü bilgisayar, fare ya da klavye arıyorken gri (kurumsal) veya beyaz ve pembe (kadınlara yönelik) renklerden kaçınmanıza yardımcı olur. İkinci kural: Bu afilli görüntüye sakın kanmayın. Oyuncu için bir fare ya da klavyeye bakarken ilk aramanız gereken şey WASD tuşlarının yeridir. Klavyeyi test ederken özellikle WASD tuşlarını mümkün oldukça çok basarak deneyin. Rahat ettiğinizden emin olun. İkinci kıstas fazladan tuşlar ve bunların yerleşim şeklidir. Fazladan olsun diye parmaklarınızı klavyeden kaldırmadan erişemeyeceğiniz yere konan ve hiç kullanamayacağınız tuşlar kalabalık etmekten başka bir işe yaramaz. Tabii onlara makro atayabiliyorsanız o zaman başka. Çünkü makro tuşu birkaç tuşa birden basmaya eş değer iş yaptığından elinizi klavyeden kaldırdığınız zamanı size geri verecektir.

Klavyeyi ya da fareyi almadan önce mutlaka deneyin. Tuşlarının kalitesine, elinizin nasıl oturduğuna bakın. Uzun süreler kullanacağınız için fareyi tuttuğunuzda elinizin masaya ne kadar baskı uyguladığını kontrol edin. Çünkü ne kadar baskı uygularsanız ya da yukarıdan tutarsanız eliniz o kadar yorulur. Eğer klavyede bilek yastığı, arkadan aydınlatma, USB, kulaklık girişi, fare içinse taşıma kılıfı, hassasiyet (dpi) değiştirme tuşu gibi bonuslar varsa daha da iyidir. Bir de PC'nizin konumunu düşünerek kablo uzunluğunu, esnekliğini ve bağlantı noktalarının sağlamlığını kontrol edin. Malzeme kalitesine bakın. İnce ve kırılgan plastik, çok yüksek sesle tıkırdayan tuşlar ve elinize aldığınızda size bir sağlamlık hissi vermemesi zaten ürünün ne olduğunu ortaya koyacaktır. Klavye ve fare için özel yazılımlar ve oyuna göre profil yaratma gibi özellikler de önem taşır. Fare ve klavyede genelde bilinen markaları tercih edin ama ne olursa olsun eğer klavye veya fareyi denetmiyorlarsa almayın.

Gelelim satıcıya soracağınız sorulara ve benim tavsiyelerime. 1000-3600 dpi arasını destekleyen bir fare sizin daha rahat oyun oynamanıza yardımcı olacaktır. Tabii ki USB'den bağlanan (artık PS/2 yuvası tarihe karışmak üzere) optik bir fare satın alacaksınız. Ama bunun yanı sıra Microsoft'un Bluetrack teknolojisi gibi her zeminde çalışan fareler de ilginizi çekebilir.

Klavye ve fare alırken kablolu/kablosuz olması sizin tercihinize kalmıştır ama özellikle kablosuz bir fare, içerisine koyacağınız pillerle daha da ağırlaşacağından ve her iki ürün için de pil değiştirme derdiniz olacağından ya da oyunun tam ortasında piliniz bitebileceğinden tavsiye etmiyorum. Belki şarj olabilen modeller daha uygun olacaktır.

En pahalı ürün en iyisidir diye bir kural yok. En iyi fare ve klavye sizin en çok oynadığınız ve sevdiğiniz oyun türüne uygun olandır. Ben bu yazıyı yazarken 50 TL'lik bir oyun klavyesinden yararlanıyorum çünkü fazladan tuşları mükemmel yerleştirilmiş ama farem 120 TL civarında. Çünkü FPS oyunlarını çok seviyorum.

Yazıya başlarken birçok ürünle ilgili ipucu veririm diye düşünmüştüm ama fare-klavye ikilisinden öteye gidemedim. Önümüzdeki aylarda size yeni ipuçları vermeye devam edeceğim.



Symbian Bella

SYMBIAN'IN YENİ SÜRÜMÜ GÖZ KAMAŞTIRIYOR
Microsoft'la yaptığı Windows 7 işbirliğinin ve Intel ile işbirliği içinde geliştirilen MeeGo işletim sisteminin ardından Symbian'ı yavaş yavaş rafa kaldırması beklenen Nokia, bu beklentiyi boşa çıkarmaya devam ediyor. Symbian Anna'nın ardından gelen yeni güncelleme Symbian Bella, bunun en güzel kanıtı. Nokia'nın yeni model isimlendirmesinden nasibini alan Nokia 600, 700 ve 701 ile Hong Kong'da tanıtılan yeni işletim sistemi, şimdiye kadar piyasaya çıkan en kişiselleştirilebilir Symbian. Görsel açıdan da Anna'dan daha gelişmiş bir deneyim sunan Bella, 3 olan ana ekran sayısını 6'ya çıkarıyor. Bunun yanı sıra NFC eşleşme ve paylaşım özelliği de Symbian telefonlara Bella sürümüyle geliyo Widget'ların da geliştirildiği yeni sürümün Nokia N8, E6, E7, X7, C7 ve C6-01'e de yüklenebildiğini ekleyelim.



MSI 990FXA-GD65

ÇAKI GİBİ ANAKART -MERT YİĞİT DOĞRU

AMD ÇİPSETLİ ANAKARTLAR, Organize Sanayi'yi ziyaret etmeye devam ediyor. AMD 9 serisi çipsetlerin en büyüğü olan 990FX'i taşıyan MSI 990FXA-GD65, "MSI'ın anakart teknolojilerini AMD Bulldozer işlemcisiyle birlikte görmek isteyen kullanıcılar için geldim" deyince kıramadık aldık içeriye.

Oldukça sade, mütevazı bir tasarımı var MSI 990FXA-GD65'in. Soğutucusunun üstündeki "Military Class II" ibaresinin işaret ettiği "askeri dayanıklılık" özelliği, anakartın koyu kahverengi rengiyle de pekiştiriliyor. Bunun yanı sıra siyah ve mavi renkteki dört adet DIMM slotuna overclock'lu halde 2133MHz'e kadar toplamda 32GB'lık belleklerimizi yerleştirebiliyoruz. Çift kanal bellek desteği mevcut. SATA II bağlantı noktasının olmadığı anakart (yani yeni bir sabit disk almak zorunda kalabilirsiniz), SATA6 ve USB 3.0'ı destekliyor. Anakartın üzerindekiler hariç, ikisi 3.0 olmak üzere toplamda 10 adet USB bağlantı noktasının her ihtiyacınızı karşılayacağından emin olabilirsiniz. GD65, NVIDIA kartlarımızla SLI, AMD kartlarımızla CrossFireX yapmamıza da izin veriyor.

BİZİM İÇİN NELERİN VAR MSI?

MSI 990FXA-GD65'in OC Genie II özelliği, overclock'u otomatik olarak yaparak çocuk oyuncağı haline getiriyor. Sıkı overclock'çular için pek bir anlam ifade etmeyecektir belki (değerleri elle gıdım gıdım yükselterek stabilite denemeleri yapmanın tadı bir başkadır) ama overclock işine ucundan kıyısından bulaşmak isteyen ve bu arada donanımını riske atmaktan kaçınan kullanıcılar için biçilmiş kaftan. Windows'a girmeden basit işlerimizi gerçekleştireceğimiz Linux tabanlı Winki 3 işletim sistemi, BIOS'u herhangi bir bellekte saklamaya ve herhangi bir sorunla karşılaşıldığında yeniden yüklemeye yarayan M-Flash ile USB girişinin sağladığı gücü dinamik olarak ayarlayan Super Charger gibi özellikleri de cabası. Sadece performansıyla değil, bu saydığım özellikleriyle de yüzümüzü güldüren bir anakart MSI 990FXA-GD65.

YANİ?

Yani uzun ömürlü, işimizi kolaylaştıran özelliklere ve güçlü bir çipsete sahip bir anakart MSI 990FXA-GS65. Hele bir de Eylül ya da Ekim gibi piyasaya sürülmesi beklenen AMD'nin çarpan kilidi açık olan 32nm Bulldozer FX işlemcileriyle kullanacaksanız, uzunca bir süre anakart ve işlemci güncellemesini unutursunuz. Hele yeni işlemcileri bir testten geçirelim de, o zaman kesin kararı veririz tabii (o zamana kadar AM3 soketli işlemcinizle devam edersiniz siz de).

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Uzun ömürlü
Eksiler: Yok
Üretim: MSI www.msi.com
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 165$ + KDV

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



DOSYA

TUNING 101

VER NİTROYU! VER NİTROYU!

Geçen yine TEM'deyiz, Twinport'un biri koptu geldi selektör yapıyor arkamdan. Gazı bir köklemişim, on saniyeyi buldu bulmadı, ibre 280'e dayandı… Hacı, Aydın Otobanı'nda Alman plakalı bir X3 tokatlamışım, yeminle bak, fena bozdum Hans'ın havasını… Dayımgillerin kavşakta bir el freni çektim, böyle üfff, 720 çizdi araba, aynı Nascar!

Genelde otomotiv kariyeri babasının araba anahtarlarını yürütüp köşedeki İddaa bayiine kadar gidip gelmekten ibaret olan ortalama Türk gencinin bu tip anlatıları ne ölçüde inandırıcıdır, tartışılır. Sizi temin ederim, bu tip hikâyeler çoğunlukla asfaltta değil bir video oyununun simülasyon ortamında yazılır. Peki, oyunlar gerçeğe ne kadar uygundur? Örneğin "ben gerçek sürüş simülatörüyüm" diyen *Gran Turismo 5*, araç modifikasyonu alanında ne ölçüde başarılıdır? 15" jant taksak yürümekte bile zorlanacak bir Fiat 500 ile 20" janta bana mısın demeyecek bir Lambo'ya aynı lastik maliyeti çıkması mantıklı mıdır? Nasıl olur da 8 valfli 1.2 motor aracı süren emekli amca, rekor motor hacmine hükmeden bir drag yarışçısı ile aynı incelikte motor yağı kullanabilir? Gerçek dünyada bir aracın tuning serüveni nasıl gelişir? Bir yaşam tarzı olarak *Doğan görünümlü Şahin* nedir, nasıl yaratılır? Sonuncusu hariç, tüm bu soruların cevaplarını aramak için doğru yerdesiniz. Tuning 101 dosyamıza hoş geldiniz.

-UMUT YANIK



Doğan görünümlü Şahin sizi kesmediyse Lambo görünümlü Kartal verelim?





Arkadaki 2 minik (!) NOS tüpü kanatlanmanıza yardımcı olacaktır.

NOS Bulduk

Ara başlıktaki minik kelime oyununa hizmet etmenin ötesinde NOS, dosyamız için de çok uygun bir başlangıç noktası. *Need for Speed* serisinin vazgeçilmezi olan NOS (nitro oksijen sistemi), modifiyeli araçlarda motor gücünü artırmak için başvurulan bir çözümdür. Sistemi harekete geçirmek için sürücünün kolay ulaşabileceği bir yere monte edilmiş düğmeye basması yeterlidir. Yanma odasındaki oksijene püskürtülen yoğun gaz daha fazla yakıtın enerjiye dönüşmesine olanak sağlar ve bu da aracın beygir gücünü yükseltir. Yaygın (ve yanlış) inanışın aksine NOS tehlikeli değildir, patlayıcı veya yanıcı değil yakıcı bir maddedir.

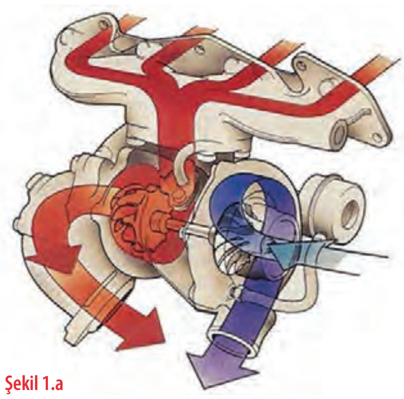
Sözü NOS ile açtığımıza göre girişi motorla yaptık demektir. Evet, aracın kalbindeyiz. En çok ince ayarla haşır neşir olacağımız yer de burada, kaputun altında. Derin bir nefes alın, dalıyoruz…

Performans artırma işine piston kolları, saplamalar, yatak ve gömlekler için dövme (forged) malzeme kullanarak başlayabiliriz. Dayanımı artıran bu hamle gerek oyunlarda gerekse tuning çevrelerinde hayli rağbet görmektedir. Otomobil camiasında forged piston için "forget piston = unut o pistonu" demek, patenti henüz Sinan ya da Göker tarafından alınmamış popüler bir espridir. Bunun haricinde motor hacmini yükseltmek için silindir kapak contasını daha ince kullanmak ya da silindir kapağını taşlayıp inceltmek düşünülebilir. Seri üretim otomobillerde egzoz ve emme manifoltlarının yüzeyleri genelde pürüzlü olur ve bu portları zımparalamak (port polish) motora hava giriş çıkışını ve dolayısıyla aracın solunumunu güçlendirir. Performans amaçlı bir rektifiye operasyonu da (0,50cm daha geniş çaplı pistonlar kullanmak gibi) aracımıza güç katacaktır.

OBEZ MOTOR

Asıl farkı yaratan ise aşırı besleme sağlayacak müdahalelerdir. Bilgisayar boyutunda ele alırsak bunu overclock işlemine benzetebiliriz. Aşırı beslemenin en sık tercih edilen tipi turbo şarjdır. Oyunlarda "ver turboyu, bas nitroyu" gibi basit bir mantıkla işleyen bu aparat, ekranın diğer tarafında komplike bir yapıya sahiptir. Turboyu iç içe geçmiş iki salyangoz olarak düşünebilirsiniz. Egzoz manifoldundan türbülans şeklinde gelen basınçlı gaz dışarı atılmak üzere downpipe'a giderken 1. salyangoza uğrar ve içindeki pervaneyi çevirir. Bu pervanenin ivmesi, hava filtresine bağlı 2. salyangozdaki pervaneyi harekete geçirir ve hızla dönen pervane oksijeni intercooler'a (ara soğutucu) doğru basar. Turbo şarjın içinde ateş gibi olan hava intercooler'da soğur ve oradan emme manifolduna, oradan da silindirlere ve motora ulaşır (bkz: Şekil 1.a). Yani turbonun görevi, egzoz gazından aldığı itme enerjisi ile dışarıdan gelen havayı hızlandırıp sıkıştırarak (sıkıştırılmış havada daha fazla oksijen bulunur) zenginleştirilmiş halde motora iletmektir. Bu iletimin şiddeti atmosferik basıncın 13 katını bulabilir ve bir motorun ciğerlerine ne kadar hava basılırsa o kadar performansı artacağı düşünüldüğünde bunun yaratacağı etki ve katkı devasa olabilir.

Yazının girişinde 720 çizen Türk gencinin bu noktada kafasının karışmış olduğundan eminim, fakat maalesef iş turboyu takmakla da bitmiyor. Oyunlar bunu size söylemez ama turboya uygun yakıt oranını tutturmadıkça doğru performans almak bir hayaldir. İdeal hava-yakıt karışım oranı modifiye çevrelerinde 14,7'ye 1 olarak kabul edilir. Atmosferik (yani aşırı besleme olmayan, doğal solunumlu) otomobillerde egzoz manifoldunun bir metre kadar ilerisinde, turbolu araçlarda ise downpipe'ın hemen sonrasında bir oksijen (lambda) sensörü yer alır. İşte bu sensör üzerine bağlanan AFR (air fuel ratio) göstergesi karışım değeri hakkında size ışık tutar. Fakir (fazla hava) ya da zengin (fazla yakıt) karışımlar motor ömrünü kısaltabilir ve aracın knock yapmasına (motorun vuruntulu çalışmasına) neden olabilir. İçinde AFR gibi ince detaylara yer vermek her yarış oyununun harcı değildir ve bence bu bir simülasyonun kalitesi için önemli göstergelerden biridir.



Şekil 1.a
Kırmızı renk: Egzoz manifoldundan downpipe'a giden gaz
Mavi renk: Hava filtresinden intercooler'a giden hava

Benimle misiniz? Ellerinize bulaşan motor yağını silmeyin hemen, daha çok işimiz var. Şimdi turboya uygun motor modifikasyonu yapmamız gerekiyor. 14.7'ye 1'i tutturmak için 350 cc yerine 450 cc'lik yakıt enjektörleri gerekebilir mesela. Bir

DÖ LA SÜSPANSİYON

Türkiyemizde süspansiyon denince ışık hızıyla akla "aracın g.tünü yere yaklaştırma" tabiri gelir. Nedense çok meraklıdır buna yurdum insanı, fakat iyi araştırmadığından dolayı genelde kaş yapayım derken göz çıkarır.



Bu modifikasyonun özünde helezon yaylarının değiştirilmesi ve böylelikle aracın yere 3,5-5,0 cm daha yaklaştırılması yatar. Fakat yalnızca helezonu değiştirmek, yeni helezona göre uzun kalan amortisörlerin aşırı sertleşmelerine, otomobili zıplatmaya başlamalarına ve çok geçmeden rahmetli olmalarına yol açacaktır.

Hem oyunlarda hem de gerçek yaşamda bu konunun en etkin çözümü helezon değişiminin spor tip amortisör setiyle birlikte yapılmasıdır. Bu setlerde günlük veya spor kullanıma göre kule başlarından sertlik ayarını yapmak mümkündür. Fakat en popüler seçim olan KONI setin 1,000 TL olduğu, bir 300 kadar da Eibach helezonlara bayılmanız gerektiği düşünüldüğünde sertlik ayarından önce bütçe ayarı gerekeceği aşikârdır. HR marka (Helena Rubinstein değil!) yay ve amortisör takımları ekonomiktir, her iki tip kullanıma da uygundur, fakat ayar yapmanıza izin vermezler. Skalanın diğer ucunda, sadece sertlik değil yüksekliği de ayarlanabilen Coilover setler yer alır (2,500$ diyeyim ben size). Yarış otomobillerinde ise lastik açılarını (kamber ve toe dereceleri) bile değiştirmeye izin veren profesyonel setler kullanılır.



DOSYA



BEYİN! CANLI BEYİN!



İster ufak çaplı bir soft-tune yapın, ister her değişkeni elden geçirerek hard-tune'un dibine vurun, yazılım kısmını elden geçirmezseniz yolda kalırsınız. Özellikle yeni otomobillerde köyün muhtarı gibi hemen her şey Beyin'e danışılır. Modifikasyon sonrası eğer software güncellenmezse ECU (Motor Kontrol Ünitesi) değişiklikleri doğru algılayamaz ve itinayla su koyverir.

Soft-tune yapıldığında örneğin Opel'lerde Candi isimli bir cihaz kullanılır. Bu cihaz beynin OBD2 girişine takılır, arıza tespit için kullanılan TECH-2 soketinden laptop bağlantısı kurulup değerler baştan yazılır (re-map işlemi). Şu motor devrinde şu kadar yakıt püskürt, şöyle ateşle, vb. parametrelerle oynanıp son kayıt yapıldıktan sonra belirli bir süre araçla yol yapılıp seyir verileri dizüstünden takip edilir. Yine seyir halinde, silecek ve far gibi nispeten önemsiz ayarların haricinde kalan her performans değişkenine ince ayar yapılır ve böylece özgün bir yazılım elde edilmiş olur. Beyin fonksiyonlarını test etmek üzere çıkılan tipik bir yazılım seferi, örneğin İstanbul'dan İzmit'e kadar gidip dönmeyi gerektirebilir. Bu testin ardından bir 300-500 km daha gitmeden yazılım ayarlarının motora tam olarak oturup oturmadığı belli olmaz.

Hard-tune durumlarında bazen öyle ağır değişiklikler yapılır ki ECU tüm bunları re-map etmeye izin vermeyebilir. Bu durumda yerine sıfır (standalone) bir başka Beyin alınıp değerler onun üzerine yazılır. Beyni devre dışı bırakmadan bazı ek parametrelerle oynayabilmeye izin veren Piggybag gibi ara çözümler de piyasada mevcuttur.

Sözün özü, GT5'te bir kere upgrade edip yakayı kurtardığınız ECU aslında her revizyondan sonra güncellenmesi gereken nazlı bir bileşendir ve sizden tek klikten çok daha fazla emek isteyeceği kesindir.



Bir Honda CRX için gereğinden büyük, front mount tipinde intercooler. Kanımca "epic fail" bir uygulama!



yağ soğutucu eklemek, ekstra yağlama için bir tank ve boru tesisatı döşemek ise boynumuzun borcu... Motor bloğundaki çalışma ısısı yükseldikçe daha "soğuk" (yüksek sıcaklıkta performanslı çakabilen) bujiler gerekecektir. Motorumuz ne kadar iyi olursa olsun ateşleme yapamadıktan sonra hiçbir hükmü kıymeti kalmayacaktır. Fakat sorarım size, *Forza* serisi dahil hangi oyunda elinizi sürebilmişsinizdir bujilerinize? Hangi simülasyon size Spitfire, NGK, ya da Denso arasından seçim yapma şansını sunabilmiştir bugüne dek? Düpedüz adamsendecilik değilse nedir bu?! Bujilerin ezildiği, hep ikinci plana itildiği bu sömürü düzenine kim dur diyecek? Hararet bastı bak!

BİRİ BENİ SOĞUTSUN!

Motorumuzun yanma odasına ne kadar soğuk hava basarsak o kadar iyidir, çünkü soğuk hava *(sıcak havaya göre, yoğunluk farkından dolayı)* daha çok oksijen molekülü içerir. Bu durumda doğru intercooler (I/C) seçimi önem kazanır. Örneğin Subaru'lar top-mount (motorun üzerinde) I/C kullanır ve önde scoop adı verilen klasik aralıktan giren hava doğrudan I/C üzerine çarpar. Binek araçların çoğunluğunda ise front-mount tipi (önde, tampon ve ızgaranın ardında) kullanılır. Daha fazla soğutma için bu modellerin üzerine su spreyi yerleştirilmesi genel bir uygulamadır. Intercooler için kalite ve konum kadar litre hacmi de önemlidir. Buradaki mekaniği şöyle açıklayabiliriz: Vites geçişlerinde egzoz gazı kesilir, geçilen yeni viteste yeniden turboya dolmaya başlar. Bu esnada aracın ihtiyacı olandan büyük I/C kullanılmışsa içinde hava "patlar" (sıkışıp ses yapar), bu durumda son model spor arabanızda 70'lik Vosvos esintisi yaşamanız olasıdır. Yani oyunlarda havalı gözüken o koskoca I/C gerçek hayatta hüsrana sebep olabilir.

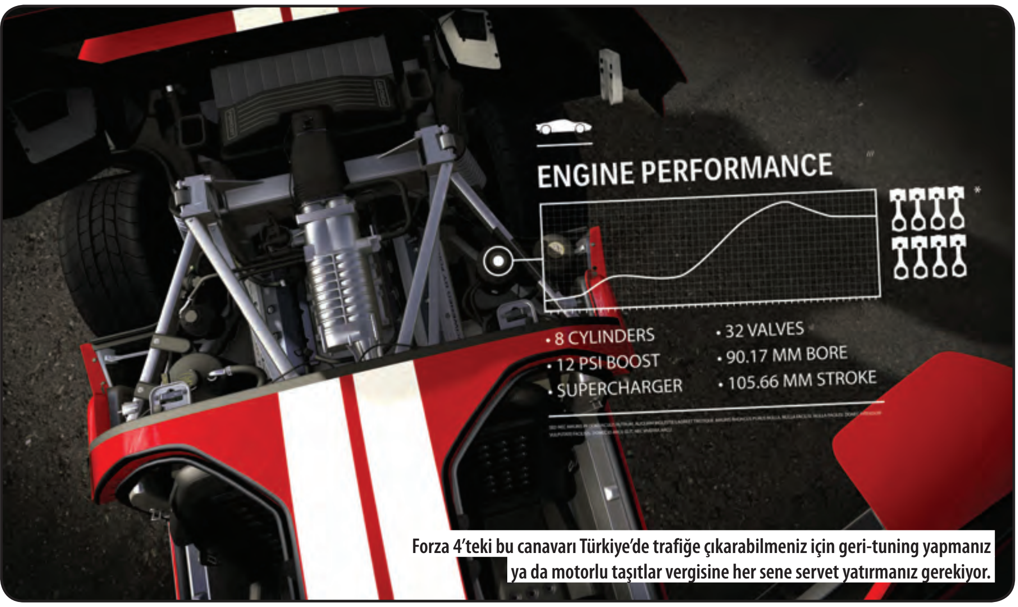
Benzer şekilde, otomobilin silindir hacmine göre çok büyük turbo kullanmak da zararlıdır. Fazla büyük turbo, içindeki pervanenin dönmesi için daha fazla gaza ihtiyaç duyar ve ancak yüksek devirlerde boost etmeye başlar. Turbonun basmakta gecikmesi performans düşüklüğü olarak hissedilir ve buna lag denir. Lag kelimesi online oyun ortamlarında ne kadar saç baş yolduruyorsa, bir turbo şarj için de aynı ölçüde sevimsizdir.

Lag'den kurtulmak için turboya alternatif bir aşırı besleme tipi olarak super charger tercih edilebilir. Daha çok Amerikan drag yarışlarında popüler olan bu sistem, turbonun aksine **sürekli** devrede olan ve motorun emebildiğinden daha fazla hava molekülünü yanma odasına sokabilen bir hava pompasıdır. Hareketi krank milinden alır ve kasnak döndükçe hava basar. Tabii turbo şarjlar egzoz gazıyla çalıştıkları için motordan ekstra güç istemezken super charger sistemler krank milinden güç aldıklarından motoru yorarlar. Daha ziyade 8 silindirli Amerikan otomobillerinde tercih edilmeleri de bu yüzdendir. Bu canavarlarda öyle kuvvetli motor vardır ki super charger'dan kaynaklanan güç kaybını hissettirmezler.



68 model Pontiac Firebird'ün V8 motoru üzerine inşa edilmiş super charger şaheseri. Güzellik!

Peki oyunlarda bizi kanatlandıran bu aşırı besleme çözümleri aracın gücünü gerçekte ne kadar artırır? Pratik bir hesapla, atmosferik basıncın 7-8 katında (0,8 barda) turbonun 150 beygirlik bir aracı 200'e çıkaracağını söyleyebiliriz. Super charger kullanımında ise performansta yaklaşık %20-30 oranında bir artış beklenir; 600 beygirlik bir otomobil böylece 800'lere yaklaşabilir!



Forza 4'teki bu canavarı Türkiye'de trafiğe çıkarabilmeniz için geri-tuning yapmanız ya da motorlu taşıtlar vergisine her sene servet yatırmanız gerekiyor.

Ancak usta işi yarış simülasyonlarının harcı olan bir başka tuning opsiyonu dereceli eksantriktir. Bu uygulamada, eksantrik milinin derecesine ayar yapıp emme ve egzoz valflerinin açılıp kapanma sürelerine etki ederek motor performansını dilediğimiz gibi yönlendirebiliriz. Örneğin 265 derece ayarlı eksantrikte emme 0,5 saniye açıkken egzoz 0,2 saniye açıktır. Buna avans ayarı da denir ve bu oranla oynanıp motorun ne kadar sürede hava alacağı gibi konularda karar üretilebilir. Eğer elde dereceli bir eksantrik yoksa bu iş ayarlı bir kasnak sayesinde de yapılabilir.

Motorun içindeki parçalara ait bu tarz teknik detayların mükemmel uyumlu şekilde oturtulması, mekanik bileşenlerin birbiriyle sinerji yaratacak biçimde dengelenmesi işlemine Blueprint ismi verilir. Blueprint, fabrika üretimi motorun ince ayarlarla el yapımı motora yaklaştırılması sürecidir ve bu önemli sürece bugüne kadar en ağdalı yarış simülasyonunda bile bir pasaj açılmamış olması düşündürücüdür.

NEFES AL, NEFES VER

Bu noktaya kadar yaptığımız bunca kurcalamanın motorumuzu boğmayacağından emin olmamız gerekiyor. Otomobilin motor bloğu emme manifoldundan nefes aldığına göre, aracımızın ciğerlerini güçlendirme işlemine daha performanslı spor tip manifoltlara (Opel'in efsanevi Lexmaul manifoldu gibi) geçerek başlayabiliriz.

Atmosferik basınçlı motorlar için en üst seviye modifikasyon Throttle Body isimli operasyondur. Oyunlarda çok nadir rastladığımız bu bileşeni anlamak için önce motorun solunum sistemini incelememiz gerekir... Otomobilin burnundan giren hava en öndeki filtreden geçer, aracın ne kadar hava çektiğini gösteren debimetre (akışmetre) isimli sensöre uğrar, oradan yaklaşık 1 metrelik mesafeyi borular arasından kat edip sonunda emme manifolduna varır. Normal manifoltlarda tek bir giriş vardır ve bu tek kanaldan silindirlere hava dağıtılır. Peki silindirlerin ucuna birer gaz kelebeği takıp hepsini ayrı ayrı beslesek? Her silindirin ağzına birer borazan koysak, her birinin ucuna ayrı bir hava filtresi bağlasak ve kaputun üzerinde açacağımız delikten giren havayı direkt, temiz ve soğuk olarak içeri çeksek? Böylece daha şiddetli bir vakum etkisi yaratsak? İşte Throttle Body tam olarak bunları yapar. Ana senaryonun amacı, aşırı beslemeli motorlarda olduğu gibi hava basıncını yükseltmek değil, hava miktarını artırmaktır. Havanın kat ettiği mesafeyi düşürmek ve soğukluğunu korumak da önemli yan görevlerdir.



Bir Türk motor ustası tarafından üretilmiş Throttle Body. 4 silindir, 4 besleme, 4 filtre. Sonuç: 4 kat kuvvetli solunum!

Aracımızın sağlıklı nefes alışı kadar, aldığı nefesi verebilmesi de önemli. Bu yüzden solunum trafiğinde karşı kaldırıma geçiyoruz... Atmosferik motorlu otomobillerde aracın nefes vermesini sağlayan egzoz sistemi 4 parçadan meydana gelir: Egzoz manifoldu, katalitik konvertör, orta egzoz, susturucu. Bazı araçlarda konvertör orta egzozun üzerinde bulunduğundan sistem 3 parçadan da oluşabilir. Bu alanda performans artırımına yönelik hamleler, genelde egzoz sisteminin izlediği yolu kısaltmak veya bu yol üzerindeki dirençleri azaltmak üzerinedir. Gelin, özellikle *Gran Turismo* oyunlarında çok başarılı yansıtılan

DAMLA PINAR GÖK İLE TEK HAMLEDE PARK ETME SANATI

Pek sevgili oyungezerler, ileri sürüş teknikleri köşemizde bu ay Damla Pınar Gök ile yaptığımız minik söyleşiye yer veriyoruz.

Sayın Gök, otomobil camiasında sizin tek hamlede paralel park etme becerinizi duymayan yok. Peki bize anlatır mısınız, bunun için araca özel bir tuning uygulaması gerekiyor mu? Yoksa standart araçlarla da bunu başarabilmek mümkün mü?
Muhtemelen direksiyon hocanız park etme işinin tekniğini anlatmıştır. Ama ben o teknikle denediğim park girişimlerinin on tanesinin üç ya da dördünde başarılı olurken, "göbekten girme" dediğim kendi tekniğim sayesinde onda dokuz oranında başarı sağlayabiliyorum. Mesela sol taraftaki kaldırıma park etmek istiyoruz diyelim... Dur işte arkasına park edeceğin arabaya paralel, kır direksiyonu tam sola, git biraz arabanın poposu girsin içeri, sonra da kır direksiyonu sağa ve sok arabanın burnunu içeriye (bu burun sokma hareketinde biraz dikkatli olun, yoksa öndeki arabanın tamponunda küçük bir hatıra bırakabilirsiniz). Yok teknikmiş de, yok aynalar yan yana gelecekmiş de, yok direksiyonu bir tur çevirecekmişsin de böyle olunca fizik kurallarına göre yandaki arabaya çarpmazmışsın. Ne fizik kuralı, ne tekniği kardeşim? Aya fezaya mekik göndermiyoruz, araba park ediyoruz alt tarafı! Göbekten girin işte, tek hamle, ben denedim %90 çalışıyor.

Kalan %10'luk ihtimalle bir gün bir yerde karşılaşmamanız dileğiyle, oyungezerler. Esen kalın!



DOSYA

ERMAN GÖKGÖZ SÖYLEŞİSİ

Yurt çapındaki drag yarışlarında sayısız şampiyonluğu bulunan, modifikasyon merakı sadece otomobillerle sınırlı kalmayan (seneler önce 486 DX-40'tan Pentium performansı elde ettiğine şahidim), usta pilot Erman 'Skyeye' Gökgöz'le dosya konumuz için bir röportaj yaptık. Üstat, evinin kapılarını bizler için açtı ve *Dirt 3* oynarken bir yandan sorularımızı yanıtladı...



Umut: Sayın şöfer bey, söyle bize, sendeki tuning merakı ne zaman başladı?
Erman: İlk otomobilimi (2004 Corsa 1.4 Twinport) aldığım anda kanım bitlendi diyebilirim. 90 beygirlik motorcağızına artık nasıl yüklendiysem 36,000 km'de patladı. Ben de hazır baştan toplarken motoru 1.5 yaptım, beygir gücünü de 105'e çıkardım.

Sence bir araç için en önemli tuning bileşeni nedir?
Aracın gitmesinden ziyade durması daha önemli bence... En sık hata bu konuda yapılıyor maalesef; lüzumsuz kumar oynanıyor. Önce sağlam yere bassın, yol tutsun, frene bastın mı dursun. Bunlar tamamsa sıra turbo ve yazılımına gelir, bu ikili nice hız tutkununu vezir ederken çok daha fazlasını rezil etmiştir.

Hayalindeki araba?
90 model bir Opel Lotus Omega (Carlton). Bir de 91 model efsane yatar gönlümde; tertemiz bir Lancia Delta Integrale bulsam balıklama atlarım.

Peki ilk göz ağrın Corsa duruyor mu hâlâ?
Yok, oğlum dünyaya gelince ayağımı gaz pedalından çektim biraz. Haliyle arabam da değişti, Subaru Impreza 2.0 R Sportswagon oldu. Bu vesileyle aracın WRX versiyonunu inatla Türkiye'ye getirmeyen distribütöre sevgilerimi gönderiyorum.

En büyük kazan?
Gariptir, en büyük kazamı kendi kendine dönme kabiliyetine sahip (!), doğuştan modifiyeli (!!) bir Renault 9 ile yaptım ve hızım 70-80 km/s gibi bir şeydi.

Bugün en iyi yarış simülasyonu hangisi sence?
GT5, tek geçerim! Yalnız bu ara ihtiyacım olan Logitech GT direksiyonun tedarikinde sıkıntı var. Onun ithalatçısına da ayrıca sonsuz sevgilerimi yolluyorum.

Peki GT5'teki favori otomobilin?
Nissan GT-R Spec V'09.

En eğlendiğin oyun?
Diablo 2. Buradan üçüncü oyun için Blizzard'a şimdiden kucak dolusu sevgiler.

Sen de sevgi kelebeği oldun çıktın arkadaş! Yarış oyunu ve tuning meraklılarına son bir mesaj ver de kapatalım hadi.
O zaman şöyle diyelim... Modifikasyon yapacaksanız çok ince eleyin, sık dokuyun arkadaşlar. Estetik operasyon gibi bir şey bu; yanlış yaptığınızda düzeltmek madden ve manen çok daha pahalıya mal oluyor. Her yaptığınız geliştirme, oyunlardaki gibi araca şipşak uyum sağlamıyor. Bilgi, emek ve sevgi gerek her şeyden önce. Hepinize sevgilerimi gönd...

Sus! Allah'ın adını verdim, sus!







bu uygulamaların gerçek yaşamdaki örneklerine bir göz atalım...

Ralli otomobillerinde egzozun arkadan değil yandan çıkarılmasının tek sebebi egzoz sisteminin izlediği yolu kısaltmak, böylece aracın nefes verişini kolaylaştırmaktır. Spor otomobillerde ise genel eğilim katalitik konvertörü iptal etmek üzerinedir. Katalizör olarak da bilinen bu aparat seramik bir süzgeç vazifesi görür. Rezonansa karşı direnç oluşturarak sesi bastırma özelliği de vardır. Ama asıl önemli işlevi egzoz gazını süzüp ısıya çevirerek azaltmaktır ve bu yüzden kullanımı kanunen zorunludur. 3-5 beygir gücü kazanmak için yasayı deleyim diyen aklı evveller konvertörün içini boşaltarak devre dışı bırakırlar. Bu haliyle araçların muayeneden geçmeyeceğine, yeni bir konvertör almanın da hayli külfetli olduğu gerçeğine kulak asmazlar. İçi boşaltılan konvertör yüzünden oksijen sensörü de yanlış değerleri sinyal alır ve arıza ışığını yakar. Oyunlarda pek düşünmeye gerek olmasa da gerçek hayatta, en azından doğaya efil efil karbon salmamak adına bunu yapmamanızı öneririm. Üstelik egzoz sistemindeki direnci azaltmak için ille de konvertörsüz araç kullanmak zorunda değilsiniz. Hem Euro-4 değerlerini tutturan hem de daha geçirgen olduğu için daha az rezistans sağlayan spor tip konvertörleri deneyebilirsiniz.

Aracımızın daha sağlıklı nefes verebilmesi için gaz debisini artırabilir, bunun için de standart egzoz borularını örneğin 50 mm çaptan 60-70 mm'ye yükseltebiliriz. Aşırı ısınmayı engellemek ve aynı zamanda dayanımı güçlendirmek üzere paslanmaz çelik ya da titanyum malzemeden borular kullanabiliriz. Özellikle titanyum kullanıldığında boruların kolay kolay aşınmayacağından emin olabilirsiniz. Aynı şeyi cebiniz için söyleyemiyorum maalesef.

Egzoz aksamının aşınmaya en çok maruz kalan elemanlarından biri olan orta susturucunun iptal edilmesi ve oranın paslanmaz çelikten düz boru ile geçilmesi yaygın bir uygulamadır. Ülkemizde hava filtresi ile beraber en çok yapılan modifikasyon ise son susturucu üzerindedir. Borla (veya Ferrari'ye özel TUBI) gibi kaliteli markalar daha geçirgen, daha az rezistanslı -ve daha fazla gürültülü- spor tip son susturucular üretirler ve bunlar piyasada hayli tutulan çözümlerdir.

Evet, böylece solunum konusundaki dersimizi bitirmiş oluyoruz ve sanırım bir "teneffüse" çıkmayı hak ediyoruz.

ŞANZIMAN TEYZE

Döndünüz mü? O halde vites kutusunun başına davet ediyorum sizi, çünkü şanzıman konusun-



Geniş çaplı egzoz boruları ve Borla marka son susturucu ile siz de otomobilinizden Need for Speed gümbürtüsü elde edebilirsiniz.



Bir simülasyon size jant ebadı ve alaşımı konusunda inisiyatif veriyorsa o oyunun kalitesine güvenebilirsiniz.

daki tuning işlemleri öncelikle vites kolundan başlar. Vitesler arasındaki geçiş mesafelerini fiziksel olarak azaltmak seri vites atabilmeyi (Short Shift) sağlar.

Vitesteki dişli oranları ne kadar uzun olursa aracın hızlanması da o kadar gecikmeli olur, fakat (beygir gücü elverdiği ölçüde) son dişlideki maksimum hız da aynı oranda yüksek olacaktır. Vites oranlarının kısa tutulması ise aracın Red Line'a (7,000 devir ve üzerine) daha hızlı çıkmasını sağlasa da sonuçta maksimum hızı kısıtlayacaktır. Yuvarlak rakamlarla 200 beygirlik bir otomobilden örneklemek gerekirse, aracın dişli oranları son hız 260'a çıkmaya ayarlı iken sıfırdan 200 km/s hıza ulaşmak 50 saniye sürebilir. Aynı aracın son hızını 210'a ayarlarsanız sıfırdan 200 km/s hıza 45 saniyede çıkabilirsiniz. Bu tür ayarlara girmeyeyim, maksimum hızım 300'e ayarlı olsun ve 200 km/s hıza 30 saniyede çıkayım (!) diyenlere yarış simülasyonları bile izin vermiyor. Fakat çok ısrar edecekseniz, tek yolunuzun motora dönüp beygir gücünü artırmak olduğunu söyleyebilirim. Bu yol da krankın dönüş hızını artırmaktan geçeceği için daha hafif krank ya da volan kullanmak etkin bir çözüm olabilir.

ÖZTÜRK SERENGİL VE DEBRİYAJ

Şanzımanın kavgalı üst kat komşusu debriyaja geçiyoruz şimdi de... Debriyaj (kavrama) performansında iki prensip esastır: Sıyırmasın (vitesi attığınızda kutudan garç! efekti yükselmesin) ve iyi ayırsın (debriyaja bastığınızda baskıyı balata yüzeyinden rahatça kaldırsın). Yarış pilotları araçları genelde kalkış öncesi 1. viteste 5,000 devirde tuttuklarından debriyajın bu iki prensibi ömürlü biçimde yerine getirmesi zorlaşır. Daha kalkışta aracın kıç atıp debriyajı dağıtmasını engellemek için ısınmayı bertaraf eden seramik malzeme kullanılır. Bu durum debriyajı daha sert yapar, fakat konfordan götürdüğünü sağlamlık alanında fazlasıyla geri getirir.

Debriyaj ve volan gibi aktarma organları ne kadar hafif ve dayanıklı olursa kranktaki güç (BHP) tekerleklere o kadar verimli aktarılır. Ve doğal olarak, tekerleklerdeki güç (WHP) ne kadar yüksekse araç da o kadar kolay devir kazanır.

Tekerleklerdeki gücün dağılımı ise diferansiyelden sorulur. Diferansiyelin görevi, araç viraj alırken dışta kalan (ve daha geniş yay çizen) tekerleğin daha hızlı, içte kalanın ise daha yavaş dönmesini sağlamaktır. Sağ ve sol aksların birbirinden bağımsız hızda dönmelerini temin ederek virajlarda stabilite oluşturur.

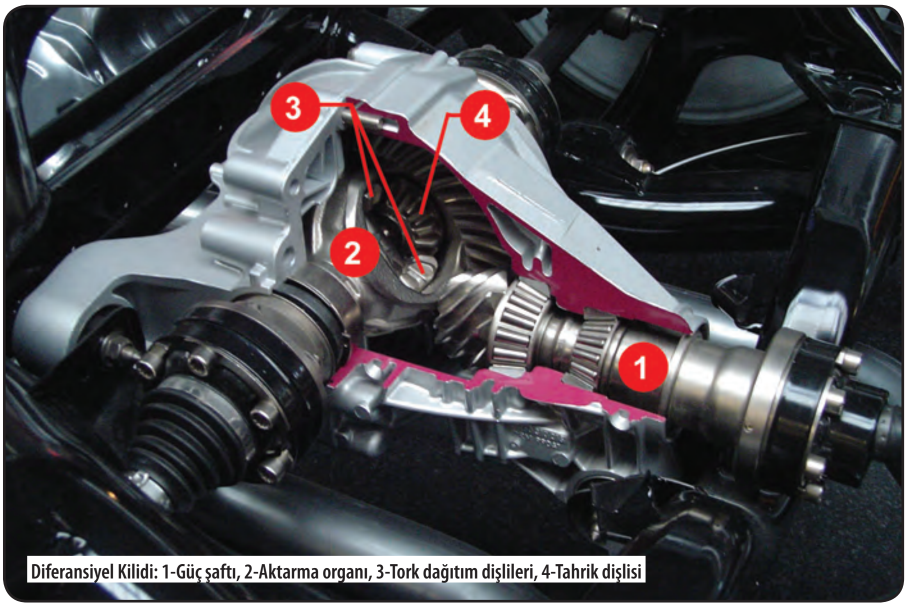
Diferansiyel sisteminin gereği olarak sert kalkışlarda tekerleklerden biri diğerinden bağımsız olarak patinaja düşebilir. Bu durumda kullanılabilecek modifikasyon hamlelerinden biri olan diferansiyel kilidi iki lastiğin aynı anda hareket etmesini sağlar ve böylece patinajdan gelen güç kaybını engeller. Oyunlarda da karşımıza sıkça çıkan bu uygulama, gücü lastiklere dağıtarak aracın yola tutunmasını sağladığından özellikle Drift yarışlarında kontrol ve süreklilik için vazgeçilmez bir çözümdür.



EGZOZ SİSTEMİNDE MOURINHO TAKTİKLERİ

4 silindirli bir otomobilde her silindirden 1 tane olmak üzere 4 adet egzoz çıkışı olur. Normal araçlarda bu 4 çıkış tek bir boruda birleşir ve egzoz gazının atımı bu borudan gerçekleşir. Spor otomobillerde ise 4 boru teke düşerken oluşan darboğazın yarattığı direnci (back pressure) kırmak için 4.2.1 sistemi uygulanır. Bu tarzda modifiye edilmiş araçlarda 4 boru önce 2'ye düşer, bu halde bir 20cm kadar daha ilerleyip sonra teke düşer. Bu, direnci azaltır ve böylece gazın hızının kesilmemesini sağlar. Back pressure değerinin tamamen sıfırlanması da iyi değildir, çünkü bu durum piston yuvasında patlamadan sonraki vakum etkisini zayıflatır; pistonun geri tepmesini zorlaştırıp motor performansını düşürebilir. Yani oyunların "aban abanabildiğin kadar" prensibine karşın gerçek bir tuning ortamında "azı karar, çoğu zarar" yasası geçerlidir.





Diferansiyel Kilidi: 1-Güç şaftı, 2-Aktarma organı, 3-Tork dağıtım dişlileri, 4-Tahrik dişlisi

OTOMOBİLİN BURUN DELİKLERİ

Bir otomobilin solunum sistemindeki ilk adım olan hava filtreleri yarış simülasyonlarında genelde 3 tip olarak sunulur.



Kutu içi filtreler, şekilleri itibarı ile düzlemsel olduklarından hava emişleri sınırlıdır. Bugün herhangi bir binek araçta bulunabilen bu giriş seviyesi filtreler havayı burundaki standart hava kanalından alır. Daha gelişmiş gözenekli, geçirgenliği daha fazla olan spor tipleri de mevcuttur.



Açık tip filtreler, bazı sürücülerin özentiyle karışık düştükleri hatalı bir uygulamadır. Bunları kullanmak için filtre kutusunun iptal edilmesi gerekir. Açık tip filtreler yapıları gereği 360 derece emişe sahip olduklarından araca daha fazla hava sağlarlar. Fakat havayı kaputun içinden aldıkları için süzdükleri hava sıcaktır. Bu da araç performansında artış bir yana, düşüşe bile neden olabilir.



Intake kit ise açık tip ve kutu içi filtrelerin bir tür karması sayılabilir. Açık tip filtreler gibi 360 derece etkin emiş sağlamasının yanında kutu içi filtreler gibi bir muhafazası vardır. Intake kit, tipik olarak en iyi hava çekebileceği yere konuşlandırılır. Örneğin kaputun yanı delinerek bir ara boru vasıtasıyla kısa mesafeden soğuk hava elde edilebilir. Açık tip filtrelerin aksine hava dışarıdan emileceği için maksimum performans sağlar.

ÖZTÜRK SERENGİL STRIKES BACK!

İşte en kritik fakat en çok ihmal edilen bileşende sıra... Frenaj! GT5 gibi kapsamlı bir oyunda bile sadece basit bir fren ayarı olması, aracın fren performansını güçlendirmeye yönelik modifikasyon seçeneklerinin yer almaması büyük eksiklik.

Frenlerdeki tuning operasyonu için işe disklerden başlayabiliriz. Örneğin 28 mm diskleri 36 mm'ye yükselterek fren balatasının basacağı yüzeyi genişletebilir, dolayısıyla tutuşunu kuvvetlendirebiliriz.

Standart yerine kanallı ve delikli tip fren diskleri kullanmak önemli bir katkı yaratacaktır. Kanallar balata tozunu tahliye görevi üstleneceğinden fren yüzeyleri temiz kalacaktır. Delikler ise havalandırma sağlayarak etkin soğutma üretecektir. Masraftan kaçınmayanlar ekstra soğutma için seramik alaşımlı diskleri tercih edebilir. Roesch'in kardeş markası Omni Competition'ın delikli tip 30 mm disklerinin 300€ civarında satılıyor olması sanırım maliyet konusunda size bir fikir verecektir.

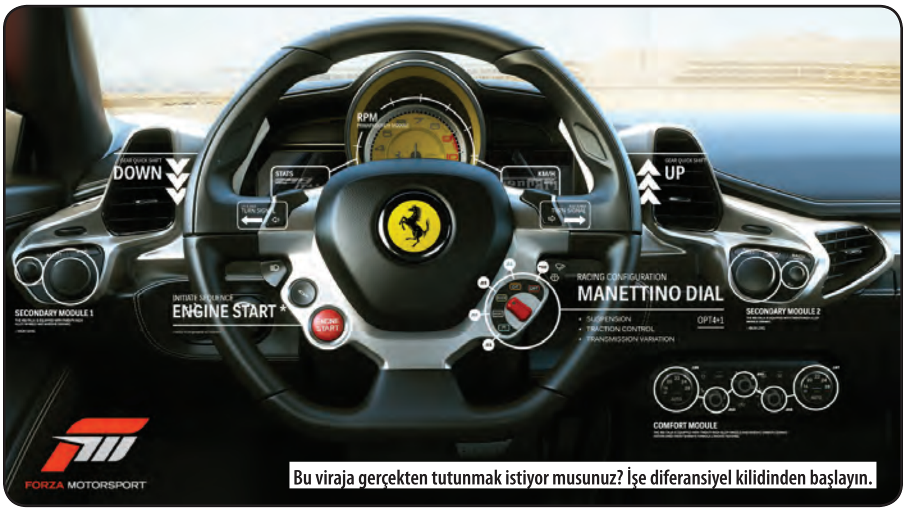
Seramik alaşım, aşınma ve ısınmayı zorlaştırdığından fren balatalarında da kullanılır. Oyunlarda esamesi okunmayan hidrolik yağların cinsi bile fren performansına doğrudan etki eder. Fren kaliperlerinin piston sayısı upgrade edildiğinde basma gücü de artar, fakat güzel ülkemizde nedense kaliperlerin basma gücüne değil rengine bakılır. Yaygın kanaate göre ateş kırmızısı renkli kaliperler en az +20 beygir gücü demektir!

ŞASİ BAK, ŞAŞIR

Buraya kadar hep motor ve mekanik aksam üzerindeki iyileştirmelerden bahsettik. Aracın gövde yapısının da en az bunlar kadar performansı etkilediğini duymak sizi şaşırtabilir, çünkü bu alandaki hamleler oyunlarda nedense yarış sonucuna pek fazla tesir etmez. Oto sanayilerinde ise hesaplar farklıdır. Otomobilimizin gövde/şasi yapısı konusunda temel olarak atacağımız adımlar aracın ağırlığını azaltmaya ya da esnemezliğini artırmaya yönelik olacaktır.

Ağırlık konusunda işe pencerelerden başlayabiliriz. Cam yerine polikarbon reçine kullanmak fark yaratacaktır, herhangi bir sanayide bu işi görecek atölye bulmak da pek zor sayılmaz. Camlar dursun derseniz bagaj kapağı ve kaputu karbon malzemeye çevirebiliriz. Piyasada birçok güvenilir aftermarket karbon fiber markası mevcut ve bunların uygulamasını yapacak tamirhaneleri de rahatça bulabilirsiniz. Bu tür müdahalelerle aracın ağırlığını düşürmek basit gibi görünse de kritik bir hamledir çünkü tuning camiasında araçtan atılan her 10kg'ın 1 beygir gücü kazandırdığı kabul edilir. Bu, 300 beygirlik bir araçta pek fark yaratmasa da nispeten güçsüz araçlarda beygir gücüne hatırı sayılır bir yüzde oranıyla katkıda bulunacaktır. Drag yarışlarında arka koltuğun sökülmesi de işte tam bu yüzdendir.

Esnemezliği artırmaya gelince... Bu tür çözümler virajlarda aracın dışa meyil vermesini engeller ve ray üstünde gidiyormuş gibi bir kontrol etkisi sağlar. Sıklıkla kullanılan viraj çubuğu eklentisi (oyunlarda anti roll-bar ya da sway bar diye geçer), aracın altına, salıncaklar arasına takılır. Bu denge çubuğu daha stabil sürüş sağlar ve aracın viraj başarımını artırır. Oyunlarda pek rastlanmayan amortisör kule gergileri aslında gerçek hayatta da pek tercih edilmezler. Bunun sebebi bu eklentinin en hafif kaza durumunda bile darbenin geldiği tarafın tersinde kalan amortisör kulesini otomatikman patlatacak olmasıdır. Yine de önemli bir faydası vardır; özellikle önden çeker arabalarda viraj dönerken dışta kalan lastiğin yere sıkı basmasını sağlar ve böylece bir "terazi etkisi" yaratır.



Bu viraja gerçekten tutunmak istiyor musunuz? İşe diferansiyel kilidinden başlayın.



Bir Honda Civic'e monte edilmiş sway bar (tekerlekler arasındaki renkli kısım).

TERAZİ LASTİK BOMBASTİK

Lastiklerin yere sıkı basması konusu simülasyon oyunlarında sıklıkla işlenir. Fakat bu oyunların pek azı lastik (ve jant) ebatları konusunda size inisiyatif verir. Ülkemizde en sık yapılan modifikasyon yanlışlarından biri de bu alana denk gelir; lastik ve jant değişiminin araçla uyumu çoğu zaman yanlış değerlendirilir. Örnek olarak 185x55x15 ölçüsündeki bir lastiği ele alalım... Buradaki 185, lastik sırtının (yani yere sürtünen yüzeyin) milimetrik çapıdır. 55, lastiğin yanağının (kenar kısmının) lastik sırtına oranını gösteren değerdir. 15 ise jantın inç cinsinden boyutudur. Tuning sevdalısı tipik bir Türk genci 55'i oran değil de çap olarak algıladığından 16 inç bir janta geçmek istediğinde 195x55x16 lastiği tercih eder. Bu durumda farkında olmadan lastiğin genel çapını artırmış olur. Oysa çapı aynı tutmak için genç arkadaşımızın 195x45x16 lastik tercih etmesi gerekmektedir. Evet, tuning biraz da matematik işidir.

Özellikle güçsüz (torku düşük) otomobillerde jantı büyütmek ve lastik tabanını genişletmek -viraj kabiliyetini güçlendirse de- aracın hızlanma ve frenleme performansına olumsuz etki edecektir. Bu yüzden, oyunların size söylediğinin aksine, daha çabuk hızlanmak ve daha seri kullanım için ince lastik tercih etmeniz yararınızadır.

Spacer kullanımı da pek bilinmeyen çok basit ve yararlı bir uygulamadır. Jantla bijon göbeğinin arasına yerleştirilen yaklaşık 2 cm genişliğindeki bu aparat, aracın iz genişliğini artırır. Toplamda 4 cm daha açıkta dönen lastikler aracın yol tutuşunu pekiştirir.



AFR ve altın oran. Simülasyon oyunu yapacak firmalar ön panelde bu göstergeye mutlaka yer açsınlar.

EĞİTİM ŞART

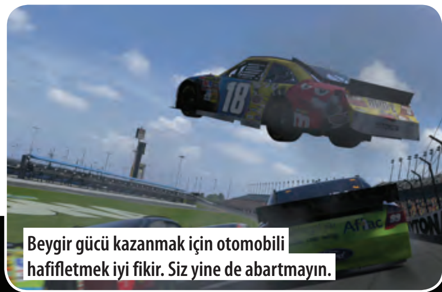
Huf! Böylece tuning işlemlerinin püf noktalarını ve bunların video oyunlarındaki izdüşümlerini gözden geçirmiş olduk. Artık siz de otomobilinizden bir Bay Hyde yaratabilirsiniz. Ama biliyor musunuz? Aslında şu an otoparkta uslu uslu duran aracınızın da tam anlamıyla bir Doktor Jekyll olduğunu söyleyemeyiz. Açıklayalım...

Otomobil üreticileri binek araçların ömrünü mümkün olduğunca uzun tutmak için kullanıcının aracı en zor şartlara koşacağını, limitlerde kullanacağını, bakımını yapmayacağını farz ederek tasarım yaparlar. %100 potansiyeli etkin olarak kullanıcıya sunulan bir araç en ufak hatalı kullanımda aşırı zorlanıp ömründen kaybedecektir. Bu yüzden üreticiler otomobili fabrikadan asıl kapasitesinin %75-80 kadarını kullanacak şekilde çıkarırlar. %20-25'lik atıl kapasiteyi "cahil" bir kullanıcının otomobili zorlama payı olarak bırakırlar. İşte bu gizli performansı ortaya çıkarmak, kaputun altındaki canavarı uyandırmak burada özetlediğimiz bilinçli tuning uygulamaları ile mümkündür.

Modifiye sistemlerin yüksek performanslı olmalarına rağmen kısa ömürlü oldukları söylentisi ise bir şehir efsanesinden ibarettir çünkü ömrü birinci derecede etkileyen faktör performanslı kullanım değil bilinçli kullanımdır. Overclock edilmiş fakat iyi soğutulan, düzenli aralıklarla temizlenen, yazılımı güncel tutulan ve virüslerden korunan bir bilgisayar sistemi şüphesiz overclock'suz fakat fişi çekilerek kapatılan bir sistemden daha uzun ömürlü olacaktır. Modifiye edilmiş bir araç da bunun gibi, bakımı yapılıp doğru kullanıldığında kolay kolay yolda kalmayacaktır.

Yılların bıçkın şoförleri vites boştayken aracın yağlama yapmadığından bihaberdir mesela. Bu yüzden boş viteste vermeye bayıldıkları ara gazının motoru aşındırdığını bilemezler. Benzer şekilde, gece park ettiği aracın dolaşımdaki bütün yağının birkaç saat içinde kartere süzüleceğini bilmeyen sürücüler sabah kontağa basar basmaz aracı vitese takarlar ve o sırada sistemde bir damla yağ olmadığından arabanın canına okurlar. Otomatik vitesli bir aracı eğimli bir düzlemde park etmeyi bilmeyen, aracın ağırlığını vermesini beklemeden vitesi Park pozisyonuna alıp inen, bir sonraki sürüşün ilk vitesinde çıkacak "haşırt!" sesine mana veremeyen nice "usta" sürücüler bilirim. Yani neymiş efendim, aracı yiyen tuning değil bilgisizlikmiş aslında.

Eğer tuning ve otomobil anatomisi konularında biraz bilgili ya da yarış simülasyonlarına ilgili iseniz bu dosyada adı geçen tüm terimlere aşinasınızdır zaten. Tuning konusunun emek ve hatta biraz aşk istediğini de bilirsiniz. Diğer yandan, işin maddi boyutu da göz ardı edilemez tabii. O yüzden, asla yeterince gerçekçi olamasa da hiç değilse cebinizi yakmayan bir deneyim için oyunlarda kalmanız yararınıza olabilir. Canınız biraz realizm istediğinde bu rehbere bir dalıp çıkar ve sonra yarışmaya kaldığınız yerden devam edebilirsiniz nasılsa...



Beygir gücü kazanmak için otomobili hafifletmek iyi fikir. Siz yine de abartmayın.



1,500 CR ve işlem tamam! Keşke gerçek hayatta da bir Focus için ECU değiştirmek bu kadar basit olsaydı.

PAZAR YERİ

MELANKOLİK AYIN MELANKOLİK KALFASI

2011'in yaz aylarını da tükettik sonunda. Tam "Oh be, sıcak aylardan kurtulduk" derken eylül ayının melankolisi sarmaya başladı etrafımızı bu sefer de. Sonbaharın bu ilk ayında doğmuş olan ben, ömür boyu yakama yapışan bu melankoliyi bu ay daha bir şiddetli yaşamaya mahkumum herhalde ("melankoli" kelimesini bu kadar sık kullandığımdan olmasın?).

Bu ay, aynı zamanda İstanbul'daki hayatımda yeni bir dönem de başladı benim için. Evet, taşınmaktan bahsediyorum. Samatya'da her daim aksiyon ve hareket içindeki hayatımı bıraktım (bir gece Team Fortress 2 oynarken 15 el silah sesi duymuşluğum bile var), Kurtköy'ün tepelerindeki bir dağın eteğine kurulmuş olan Yeni Şeyhli Köyü'nü gören bir sitede oturuyorum artık. Bu yeni hayatımı neden "yeni bir dönem" olarak adlandırdığımı daha iyi anlamışsınızdır sanırım (ama lütfen acımayın bana ya, o kadar da kötü değil bak valla).

Gelelim şimdi Pazar Yeri'ne... Süreli indirimler ve ürünlerin fiyatlarının düşmesi sistemlerimizin fiyat etiketlerinde farklılık yaratsa da, buna paralel olarak Amerikan Doları da yükseldiği için değişen pek bir şey yok aslında. Yine de geçen aya göre fiyatlarda gözle görülür düşüşlerin olması sevindirici elbette. Okullar açılmadan önce yeni bir sistem toplamak için son şansınız bu ay oyungezerler, elinizi çabuk tutun derim o nedenle (geç bile kalmışsınız gerçi)!

Geçen ay, ağustos için "SICAK + TAŞINMA + TATİL" diye yazmıştım. Sıcak hava altında taşınarak bu ikisini geride bırakmış oldum, şimdi bir tek tatil kaldı. Bayramda onu da gerçekleştireceğim kısmetse. Uzun zamandan sonra, bir haftalığına da olsa elimi klavye-fare ikilisinden çekmek ilginç olacak. Gelecek ay nasıl bir duygu olduğunu anlatırım artık size (biraz abartmış olabilirim, tamam). O zamana kadar, görüşmek üzere!



Özel Fiyat Sınırlı Stok

ÖZEL FİYAT, SINIRLI STOK

Vatan Bilgisayar'da her gün yeni bir fırsat ürünü olduğunu geçen ay burada duyurmuş, diğer kampanyalar için de "www.vatanbilgisayar.com/kampanyadetaylari" adresini ziyaret etmenizi önermiştik.Bu tavsiyemize pek kimselerin uymadığını tahmin ettiğimizden (kuşlar söyledi), Vatan'ın bir diğer kayda değer kampanyası olan "Özel Fiyat, Sınırlı Stok"u sizlerle paylaşalım istedik (kampanyanın adı her şeyi açılıyor zaten). Sadece online mağazasında geçerli olan bu kampanyadan yararlanabilmek için VatanCARD sahibi olmanız gerektiğini, kişi başına sadece bir adet ürün satın alabildiğinizi ve iki farklı kampanyanın birleştirilemeyeceğini belirteyim. İyi alışverişler!

teknobiyotik.com

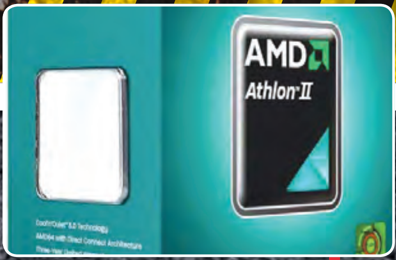
TEKNOBİYOTİK OUTLET

Üst kapağında sadece ufak bir çizik olan bir ekran kartını yüzde 20 daha ucuza almak istemez misiniz? Peki ya seri sonu olan bir belleği, yüzde 60 gibi bir indirimle satın almak işinize gelmez miydi? Bunu öğrenmenin en kolay yollarından biri, hemen Teknobiyotik Outlet internet sitesinin yolunu tutmak sevgili oyungezerler. Yukarıda bahsettiğim, minik hatalara sahip iki ürün gibi tonla başka donanım parçası da bulunduğundan, ihtiyacınıza uygun bir şeylere rastlamanız kuvvetle muhtemel. Tek yapmanız gereken, siteyi arada girip bir kontrol etmek (ben bunu yapılacaklar listeme ekledim şahsen). Hiç beklemediğiniz bir anda o çok sevdiğiniz monitör, altındaki ufacık bir çizik sayesinde yüzde 30 indirimle karşınıza çıkabilir, benden söylemesi.

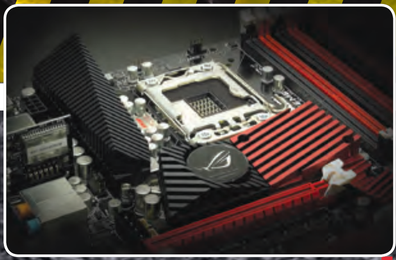


SILVERSTONE RAVEN RV03

Sistemlerimizden birini beğenip kasa tercihimiz için "Iğğyk bu ne biçim kasa böyle be?" diyen oyungezerlerin hoşlanacağını umduğum full tower bir kasa Silverstone Raven RV03. SeaSonic'in 80+ Bronze sertifikalı 850W güç kaynağıyla gelen ve tasarım olarak Vertu marka lüks telefonları anımsatan kasa, saf alüminyumdan üretilmiş ve vidasız bir gövdeye sahip. 32cm'lik ekran derinliği de fazlasıyla yeterli. Bunların yanı sıra anakartımızı 90 derece yatay olarak monte edebiliyor ve 7 adede kadar sabit disk yerleştirebiliyoruz ürüne. Eğer Silverstone Raven RV03 sizin de ilginizi çektiyse, kendisini "bit.ly/ox7sPN" adresinde bulabilir, hâl hatır sorabilirsiniz.







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 450		Intel Core i5-2500 LGA 1155		Intel Core i7-2600K LGA 1155		Intel Core i7 Extreme 990X 3.46GHz	
	(j) 76$	(m) 78$	(g) 218$	(a) 219$	(a) 331$	(o) 337$	(a) 1062$	(k) 1081$
Anakart	MSI 870-C45		Asus P8P67-M B3		Asus Sabertooth P67		Asus Rampage III Extreme	
	(k) 72$	(i) 73$	(j) 150$	(o) 152$	(k) 226$	(a) 228$	(a) 393$	(k) 404$
Bellek	TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem LV 3x4GB DDR3 2000MHz x 2	
	(i) 26$	(a) 30$	(i) 26$	(a) 30$	(a) 75$	(i) 97$	(i)334$	-
Ekran Kartı	AMD Radeon HD 5770		Asus ENGTX560Ti 1GB GDDR5		Asus EAH6970		Zotac GTX590 SLI	
	(a) 114$	(k) 118$	(f)287$	-	(a) 398$	(k) 436$	(i) 1668$	(f) 1738$
Sabit-Disk	Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 2TB Sata3 64MB NCQ SATA3		Kingston SSDNow V100 256GB SSD x2	
	(g) 39$	(j) 45$	(g) 39$	(j) 45$	(i) 81$	(k) 84$	(i) 1054$	-
Optik Sürücü	LG GH-22NS50 22x DVD-RW		LG GH-22NS50 22xDVD-RW		Asus DRW-24B3ST 24x		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R	
	(g) 27$	-	(g) 27$	-	(a) 25$	(i) 26$	(g) 183$	(m) 190$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Asus Xonar HDAV 1.3 Deluxe (AV200)	
	-	-	-	-	-	-	(m) 199$	-
Güç Kaynağı	High Power HPC-500-H12S Element Power Supply		High Power HP-750-G14C 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	(a) 52$	(k) 53$	(a) 115$	(m) 132$	(a) 166$	(k) 170$	(a) 213$	(k) 221$
Kasa	Dark Racer Çift Fanlı ATX Performans Kasası		AeroCool VX-R LE		CM Storm Sniper Black Edition Totally Mesh		AeroCool XPredator Big Tower	
	(i) 51$	(a) 52$	(i) 75$	(a) 82$	(l) 199$	-	(i) 138$	(l) 150$
Fiyat	**457$**		**937$**		**1501$**		**5601$**	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

ASUS EEEPAD SLIDER

Organize Sanayi'ye geldiği andan itibaren herkesin göz-bebeği olan Asus EeePad Transformer'ın ardından deli gibi bekliyoruz EeePad Slider'ı. Transformer'ın aksine, klavyesinden ayrılmak yerine onu ardına gizleyen Slider'ın Android 3.1 işletim sistemi, 3.2 güncellemesine yükseltilebiliyor. USB portu, microSD kart okuyucusu ve Mini HDMI portuyla zengin bağlantı seçenekleri sunan Slider'ın IPS ekranı da 178 derece görüş açısına sahip. Tabletin çift çekirdekli NVIDIA Tegra 2 işlemcisi, performans konusunda aklımızı kurcalayan soru işaretlerini silip süpürürken, HD filmlerimizin tadını çıkaracağımızın garantisini de veriyor. Arka kısımdaki 5MP'lik kamerasını HD kayıt, öndeki 1.2MP kamerayı ise sevdiklerinize el sallamak için kullanabilirsiniz. On parmak multitouch ekranı ve Polaris 3.0 Office yazılımı da cabası. Buralara bir an önce gelmesi için dilek ağacına mendilimizi bağladık, bekliyoruz (o derece).



TAMİR ATÖLYESİ

Yaz bitti yaşasın! Artık sizlerden ısınmayla ilgili sorular yerine üşümeyle ilgili sorular gelecek derken ısınma sorunlarının hiçbir zaman bitmeyeceğini gördük. İşte bu ay gelen kutusunu dolduran elektronik postalarınız.

Hazırda beklet ile kapat arasındaki fark?

Merhaba Burak (veya Mert) Abi,
Size bir sorum var: Bilgisayarımı kapalı tutmak yerine Hazırda Beklet moduna alsam herhangi bir sorun oluşur mu? Yani performans kaybı gibi. Normalden daha hızlı açıldığı için bu daha mantıklı geliyor ancak size danışmak istedim. İnternette de araştırdım ancak adam gibi bir şey bulabilmiş değilim. Sonuna kadar okuduğunuz için teşekkürler.
Mert Bora Alper

Elektronik postasında hiç bir imla hatası yapmayarak beni düzeltme yapmak derdinden kurtaran sevgili Mert.
Ben, Ozan ve Mert beraberce sorunun üzerinde konsültasyon yaptık ve vardığımız sonuç şu oldu: Bilgisayarının beklet modunda tükettiği kuş yemi büyüklüğünde elektrik dışında sana hiçbir zararı olmaz. Tabii gece gece kalkıp su içmeye gidersen masaya çarpıp bilgisayarını yanlışlıkla açabilirsin ya da birisi bilgisayarına trojan salmışsa hazır sen uyurken sabit diskini alt üst edebilir. Benim tavsiyem bilgisayarını kapatman yönünde. Hatta güç kaynağından da kapat ve mümkünse anahtarlı bir fiş kullanarak oradan da kapat. Şimdi yazacağım sana şaka gibi gelecek ama apartmana düşen şimşek yüzünden bilgisayarı kavrulan bir tanıdık biliyorum. Hani çölde kutup ayısına denk gelmek kadar düşük bir olasılık ama Lost'ta kutup ayısı gördüğümüze göre neden olmasın.

Kıbrıs'ın kahvesi güzel olur

Kıbrıs'tan ilk sayıdan beri takip eden bir okurunuzum, dilersen direk sorulara geçeyim zira biraz uzun.

1- 10 senedir kendi sistemlerimi kendim kuruyorum. Genelde prensip; ortalama parçalar alıp O/C ile coşturmak üzerine kurulu bende. Bundan 2 ay önce kurduğum sistemimde: Asus P7H55 USB3 anakart, i5 760 işlemci, 4 GB Kingston 1600MHz DDR3 RAM var. Sorun da tam burada. Sistemi kurup açtığım zaman ramlarımı 1333 MHz de çalışırken buluyorum, Bios'tan baktım saatlerce ama sanırım elden kendim girmem lazım, o konuda da çok bir bilgim yok, 1600 MHz'de çalışmalarını nasıl sağlayabilirim?
2- Bilgisayarın açılma süresi yaklaşık 8-10 saniyeydi, LG marka standart bir DVD ROM takınca özellikle açılış çok uzun sürmeye başladı, sebebi ne olabilir?
3- 19" Samsung SyncMaster 957MB kulanıyorum, tüplü bir monitör, oyunlardaki V-sync özelliği tüplü monitörlerde de işe yarar mı?
4- Mönitörümü değiştirmeyi düşünüyorum, ama eğer mümkünse, aynı zamanda Xbox 360'ımı da bağlayabileceğim, bilgisayardan bağımsız çalışabilecek de bir şey istiyorum. Böyle bir monitör bulabilir miyim yoksa fazla mı hayalperestim?

SANAYİ DEVRİMİ

1 – Twirling Spaghetti Fork:

Öğrenci evinde yaşıyor ve 7/24 makarnaya abanıyorsanız, Twirling Spaghetti Fork'a bir şans verin. Spagettiyle olan ilişkinizi renklendireceğinden emin olabilirsiniz (o kadar da emin olmayın siz yine de).



2 – Loving Kindness:

Çok mu yalnızsınız? Arada başınızı yaslayacak bir diz mi arıyorsunuz? Emin olun Loving Kindness o aradığınız diz değil.



3 – Handerpants:

"Bebelere balooon, üşüyen ellere dooon! Alan da pişman, almayan da! Gel abicim, geeel!"





4 – Vacuum-Operated Hair Cutter:

Bizim Puri'yi tıraş etti... Yok bu o değil. Ama iyi fikirmiş, her yer kedi tüyü oldu. Şunla bi keselim tüyleri, fazlalıkları. Puriii, gel kızım!

5 – Cat Cleaner:

Bizim Puri ve saz arkadaşlarına taktık bundan, Sanayi'yi tertemiz ettiler. İnanmadınız değil mi? İnanmayın.



5- Bilgisayarım sleep modundayken download'larım devam eder mi? 24 saat boyunca download yapan biriyim, ama power supply 750 watt'lık ve ay sonu gelecek elektrik parasından korkmaya başladım, bu konuda ne önerebilirsin?
Sorular şimdilik bu kadar, yanıtlarsan sevinirim, Kıbrıs'a uğrarsan buyur gel bir kahvemi iç =)
Mustafa Kaşot

Kahve sakızlıysa hemen gelirim Mustafa ama önce sorularına bir bakalım.
1- Geçen ay Okan Koç'a yazdığım cevabı sana da yazayım. CPU-Z'te SPD sekmesi altında RAM'lerinin ayarlarını bulabilirsin. Bunları bir yere not edip BIOS'a elden girersen sorun çözülür.
2- DVD sürücüyü taktığın portu değiştirmeyi denedin mi? Açıkçası aklıma başka bir şey gelmiyor.
3- İşe yarar da tüplülerde kullanılan teknolojiden dolayı çok fark etmez. O yüzden kullanmasan da olur hatta bence kullanma.
4- Yoo, böyle ürünler var. Hatta zamanında bunlardan inceledik de.
5- Etmez ne yazık ki. Benim bu konuda tavsiyem düşük maliyetli ve fansız çalışan bir makine toplamandır. Ya da bu işleri yapan NAS'lar var onlardan bir tane edinip ağına bağlayarak konuyu temelden çözebilirsin.

Bak, Süper Sistem var orada

Merhaba Burak Abi. Bu sana attığım ilk mesaj. Daha önce de birkaç editöre mesaj yazmıştım. Büyük ihtimalle benim sorularımdan sıkıldınız. O yüzden uzatmadan sorularıma geçeyim.

1- 2000 TL'lik bir bütçem var. Crysis 2, Witcher 2, çıktığında CoD MW3 ve BF3 gibi oyunları orta ya da yüksek seviyede çalıştıracak bir sistem toplamak istiyorum. Bütün kartları dahil (elinden geldiğince ayrıntılı bir şekilde) bir sistem yazabilir misin acaba?

2- Belki yukarıdaki soruyla çok bağlantılı olacak ama senin cevapların PC toplama konusunda çok önemli benim için. Sence gidip o parayla düzgün bir laptop mı almalıyım yoksa masaüstü mü? Şahsen ben laptop'larda oyun oynamayı sevmiyorum. Masaüstü hep hoşuma gitmiştir.

3- Pazar yerindeki Süper Sistem'i alsam (param yetmezse de yetecek kadar daha biriktiririm) beni kaç yıl idare eder?

4- Aslında niyetim sizin test sisteminizin kasasını ve içindeki donanımı almak. Kaç para oluyor sizin test sistemi?

5- Windows 7 64-bit kaç liraya satılıyor? En ucuza nereden bulabilirim?

Bir de son bir rica. Pazar yerindeki fiyatları dolarla yazmasanız da direkt TL olarak yazsanız çoğu kişi için daha kolay olur kanımca. Dergide yayınlarsan çok gururlandırırsın beni Burak Abi. Haziran sayısında bir resim çizmiştim. Onu basmıştınız çok gururlanmıştım.Ama yayınlamasan da olur. Yeter ki cevap ver.
Hakkı Ozan Rüştüoğlu

Yazının son kısmını makasladım kusura bakma Hakkı. Sevgili karizmatik isimli sayın Rüştüoğlu. Bakınız her sayı bunu diyorum gene diyorum bizim Pazar Yeri diye bir sayfamız var. Orada önerdiğimiz bir sistem var. Evet dolar bazında fiyat yazıyoruz çünkü öyle bir ülkede yaşıyoruz ki dergi çıkıncaya kadar dolar dansözlük edeceğinden o TL fiyatı sizi yanıltabilir. Hesabı doğru yapabilmeniz için dolar yazıyoruz yani.

1- Bence harika bir bütçen var ve eğer bunu peşin olarak verebilir ya da daha fazlasını biriktirebilirsen bence Süper Sistem tam sana göre. Ayrıntılı olarak Pazar Yeri'nde yazdığı için burada yazmıyorum. O sistem saydığım tüm oyunları en iyi ayarlarda rahatça çalıştırabilecektir.
2- O paraya geçen ay önce yaptığım testteki dizüstü bilgisayarlardan birini alabilirsin. Dizüstüne bir monitör ekleyip daha büyük bir ekranda oynama keyfi de yaşayabilirsin. Ben her ikisinde de oynamayı seviyorum ama tabii ki eskiden kalma alışanlık, taş gibi bir kasaya sahip olmak hoşuma gidiyor.
3- Seni 2-3 yıl idare eder. Sonrasında yenilemen gerekir.
4- 5.000 TL civarında.
5- 155$'a bulabilirsin. En ucuza nereden bulabileceğini yazamam reklama girer :) İmla kurallarına çok dikkat ederek bir posta atmışsın onun için de çok teşekkür ederim.

Nerede bu Packard Bell?

Merhaba. Derginin son sayısını çok beğendim. Derginin çoğunu Ali Sezgin yazmış gibiydi ama olsun, severim onu da :) Dergide özellikle oyuncu laptopları dosya konusunun çok işime yarayacağını düşünüyordum ama ne yazık ki beğendiğim laptop'u hiçbir yerde bulamıyorum. İncelemiş olduğunuz Packard Bell Easynote LS85 tam ihtiyacım olan laptop gibi görünüyor (fiyatı da çok önemli bir etken bunda) ama Türkiye'de hiçbir sitede bulamadım. Vatan, Gold, Bimeks gibi yerlere baktım. Ayrıca Packard Bell'in kendi sitesinde, yabancı versiyonlarında olsa bile bulamadım. Belki bende sorun vardır. Siz nereden buldunuz acaba? Veya ben nereden bulabilirim? Bilgi verirseniz çok memnun olurum. Packard Bell'i bulamayacağımı söylerseniz de Packard Bell'in performansına yaklaşık ve fiyatı da o civarlarda bir laptop önerirseniz çok iyi olur. Packard Bell'e yaklaşık bir fiyatta laptop bulmazsam incelediğiniz MSI'ı alırım sanırım.

Neyse, çok konuştum. Cevabınızı bekliyorum. Fazla geciktirmezsiniz umarım, biraz acil bir konu benim için laptop seçimi şu anda. Zaman ayırdığınız için teşekkürler. İyi dergiler.
Muhammed Umut Küçükvar

Bu konuyla ilgili o kadar çok soru ve posta geldi ki senin aracılığınla buradan hepsini cevaplayayım. Packard Bell Easynote LS85 Türkiye'de LS44 koduyla satılıyor! Bize teste gelen ürün LS85 kodlu ve basına özel olarak gelen bir ürün olduğundan böyle bir karışıklık oluştu. Bazen ülkemize gelen ürünler yurtdışıyla farklı kodlar altında satılabiliyor. Fakat LS44'ün işlemcisi Intel Core i5 ve RAM'i de 6 GB, yani Intel Core i7 ve 8 GB değil. Şu anda Vatan Bilgisayar'da bulabilirsiniz.

Eylül'ün serin ve yağışlı havaları ara ara kendini gösterirken atölyenin pencereleri de içerideki ısıdan dolayı buhar yapmaya başladı bile. Mert kalfa, şöyle güzel bir çay yap da dergiye sığmayan mektupları güvercinlerin ayaklarına bağlamaya başlayalım artık. Eh malum, çağ değişti. Elektronik güvercinlerinizi **donanim@oyungezer.com.tr** adresine gönderebilirsiniz.



"Sinirlenip bilgisayarınızı yakmayın, bize sorun cevaplayalım"

BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr

BENİM GÜZEL PIPBOY'UM

9 AĞUSTOS

Artık çağrı merkezinde çalışabilirim!

ARABA KULLANANLAR YA DA eli devamlı olarak bir işle meşgul olanlar kablosuz kulaklığın ne kadar hayat kurtarıcı olduğunu bilir. Fakat bu aletlerin bazı zorlukları vardır. Bazısı kulağınıza tam oturmaz, bazısı da bu açıdan sorunsuzdur ama öyle saçma sapan görünür ki kendinizi cyborg gibi hissetmemek için mecbur kalmadıkça takmazsınız. Bir diğer sorun da ağır olmalarıdır. Gerçi bu, teknolojinin gelişmesiyle beraber büyük ölçüde çözüldü. Ama diğer dertler hâlâ can sıkmaya devam ediyor. Şahsen şimdiye kadar kullandığım en iyi kulaklık Jabra Stone'du ama Wave'i deneyince fikrim değişti. Evet Wave belki Stone kadar şık durmuyor ama kulağa çok daha iyi oturuyor ve gözlüklü olmama rağmen takarken iki harekette işi bitirebiliyorum. Görüntü itibariyle bir özel güvenlik elemanına dönüştüysem de çağrıları hemen mikrofonun altındaki tuşa tıklayarak cevap verebilmenin rahatlığı sebebiyle bu durumu görmezden geldim. Telefonunuza Bluetooth üzerinden bağlandığınızda veya piliniz azaldığında Wave'in sesli olarak bilgilendirmesi de hoşuma gitti. Rüzgâr ve dış sesleri engelleyici sistemi gayet iyi çalışıyor. Üstelik 6 saat de pil ömrü var. Sonuç olarak çok memnun kaldım. Dediğim gibi, şimdiye kadar kullandığım en iyi Bluetooth kulaklık budur. Özellikle de iki telefon kullanan birisi olarak bu konuda da çok faydasını gördüm. Tek sorun mikrofon kısmında sert plastik kullanılmış olması, yani kırılma tehlikesi var. Ama bu sertlik kesinlikle konforunuzu bozmuyor. Fiyatı da KDV dahil 139TL ki bence böyle bir ürün için çok uygun. Hani Pipboy'da ödül falan dağıtıyor olsak hiç düşünmeden Jabra Wave'e verirdim.



Kulaklık

Kablosuz # Hafif # Pratik

POSTED @ 16:21 / 4 yorum

12 AĞUSTOS

Hem tablet hem bilgisayar

HANİ İLK GÖRÜŞTE aşk diye bir şey vardır ya, işte ben ona hiç inanmam. Daha doğrusu Asus Eee Pad Transformer'ı görünceye kadar inanmazdım. Fakat bu tablet PC'yi gördüğüm an "benim olmalı!" dedim. Neyse, ehlileşmemiş duygularımı bir yana koyup anlatayım.

Arka yüzeyi kaymayı önleyici özel bir kaplamayla gelen ve aynı zamanda çok şık bir tasarıma sahip olan ürün aslında iki parçadan oluşuyor. Tek başına 10.1 inçlik tablet PC kısmı ve bu tablet PC'nin üstünde bulunan bir yuvaya oturtabileceğiniz klavyesi. Yani ürünü dilerseniz tamamen dokunmatik olarak kullanabilir ya da klavyesiyle beraber bir dizüstü bilgisayara dönüştürebilirsiniz. Açıkçası benim gibi tablet PC'de parmaklarını klavye yerine düz cama vurmaktan hoşlanmayanlar için süper bir çözüm. Klavyeyi ve tableti ayrı ayrı kurcalamadan önce ilk baktığım, bu iki kısmın birleştiği yer oldu. Malum, bu tip ürünlerin sağlamlığını kontrol ederken öncelikle en oynak yerine bakmak gerekiyor. Asus burada gerçekten çok iyi bir iş çıkarmış. Tablet PC'yi klavyeye oturtmak için biraz alıştırma yapmak gerek ama oturttuktan sonra sağlamlığından son derece emin olabilirsiniz. Çünkü Transformer, klavyede bulunan bir metal yuvanın içerisine giriyor ve bu metal yuva tablet PC'yi çok iyi bir şekilde kavrıyor. Aslında bu muhteşem aletteki tek minik sorun da bu kavrayan yuvanın kenarlarıyla alakalı. Kenarlar dikdörtgen olduğundan çantadan çıkarırken falan sağa sola takılabiliyor. Yani üründe hata bulmak için bu kadar zorladım kendimi, bula bula bunu buldum, itiraf ediyorum.

TUTUN BENİ BIRAKAMIYORUM

Tablet PC Android 2.3 işletim sistemini kullanıyor. 1280x800 çözünülürlüğü destekleyen ekranı kapasitif olduğundan, yani iPhone 4'teki kadar hassas bir ekran olduğundan, kullanımı son derece kolay. 1GHz Nvidia Tegra 2 işlemcisi ve 32GB dahili belleği var. Mini HDMI çıkışını da hesaba katarsanız aleti Full HD televizyonunuza bağlayıp HD filmleri hiç sektirmeden seyredebiliyorsunuz. Sabit diski 16GB. Fakat 32GB'lık (en fazla) micro SD kart girişi de var. Klavyenin üzerindeki çoklu kart okuyucusunu da sayarsak yer kıtlığı çekeceğinizi çok sanmıyorum. Tablet PC'de ivmeölçer, jiroskop (hareket algılayıcı), dijital pusula gibi özellikler de bulunuyor. Bir de klavye üzerinde iki adet USB girişi. Anlayacağınız bir dizüstü bilgisayarın tüm özelliklerine sahip. Donanım özellikleri sayesinde dilediğiniz her oyunu hiç sektirmeden kolayca oynayabiliyorsunuz. Touchpad'li klavyesiyle beraber toplam 16 saat pil ömrüne ulaştığından zaten pili neredeyse sonsuz! Oyun demişken, SRS destekli hoparlörlerini de geçmemek gerek. Fiyatı 1237 TL



Tablet PC

Uzun pil ömrü # Klavyeli # Android

POSTED @ 15:02 / 11 yorum

Evi **işgal** eden kablolar aklınıza dolanmasın, çok uygun fiyata **kablo** toplayıcıları satılıyor. **Denemenizi** öneririm.



Cep Telefonu

12 AĞUSTOS

E-posta ve SMS delileri öncelikli

DURMADAN ELEKTRONİK postalarını kontrol eden ve banka, belediye gibi yerlerden gelen spam SMS'leri intikam alır gibi bir hırsla silmeye bayılan birisi olarak Nokia E6'yı test ederken hiç zorlanmadığımı söylemeliyim. Ele kolayca oturan bu pratik telefon, kullanımı son derece rahat bir klavyeye sahip. Tuşlarının yanı sıra dilerseniz dokunmatik ekranından da idare edebileceğiniz telefonda önceki Symbian telefonlara kıyasla internette dolaşmak çok daha pratik. Fakat işlemci gücünün düşüklüğünden dolayı web sayfalarını yüklerken bekleme süreniz uzayabiliyor. Ama önemli olan arama özelliği derseniz sorun yok, E6'nın arama kalitesi yüksek, sesi karşı tarafa gayet net olarak iletebiliyor. Sağlam kasasıyla güven veren bir telefon olan Nokia E6, 8 megapiksellik kamerasıyla da gayet başarılı. Buna karşın fotoğraflarınızı küçük ekranı yerine daha büyük bir ekranda görüntülemek isteyeceğinize eminim. Sonuç olarak Nokia E6, özellikle mail bakmak ve SMS atmak isteyenler için çok iyi bir iş telefonu. Ergonomik ve menü kullanımı kolay ama diğer işlevleri açısından mükemmel değil. Fiyatıysa 839 TL.

Hafif # İşlevli # Symbian 3

POSTED @ 15:34 / 6 yorum

Bir **hoparlörü** test etmenin en iyi yolu, sesi sonuna kadar açıp **bass'ı** dayamak. Bakın bakalım **ses** ne kadar patlayacak.

Cep telefonlarının kalp ritmini bozduğu çoktan kanıtlandı. Bu yüzden cep telefonlarınızı göğsünüzde, hatta mümkünse vücudunuza yakın bir yerde taşımayın.

16 AĞUSTOS

Can simidim, güneş gözlüğüm, kameram

TÜM YAZ BOYUNCA böyle bir kamera aradım durdum. Allah'tan tam tatile çıkmadan önce elime bir tane geldi. Kendimi Çeşme'nin rüzgarlı kumsallarına atıp ilk rüzgar sörfü denememi kayıt altına alabileceğim bu Sony'yi hemen kullanmaya başladım ve kullandıkça da gördüm ki gerçekten de kendisini test edebileceğim en uygun yer deniz, kum ve rüzgarlı havasıyla kesinlikle Çeşme'ydi. Yalnız bunu yapmadan önce yüzde yüz emin olmanız gereken bir konu var. USB girişi ve pil yuvası gibi su alabilecek yerleri pırıl pırıl tutmalısınız. Buralarda bir saç teli bile olmamalı. Zaten çok ince olan izolasyonda hiçbir minik açık bulunmamalı. Yoksa kameranıza veda edersiniz. İkinci ayrıntı ise her kullanımdan sonra makineyi temiz suyla yıkama alışkanlığı edinmek. Aksi takdirde tuz, fotoğraf makinesine zarar verebilir. Kayar kapağı sayesinde tek hareketle açılan ve son derece yüksek çekim kalitesine sahip olan Sony Cyber Shot DSC-TX10'in dokunmatik ekranı su altında çalışmadığından bilek bağında bulunan kalemciği kullanmak zorundasınız. Makine pürüzsüz yüzeyi sebebiyle ıslak parmaklarınızın arasından kolayca kayabildiği için, aman ha bileğinizden hiç çıkarmayın. Sadece yaz tatili de değil, böyle bir cihazı karlı ve yağmurlu ortamlarda da rahatça kullanabileceğinizi unutmayın. Tabii öncelikle fotoğraf makinesi için ayırabileceğiniz bir 950 TL'niz olması gerekiyor.

Fotoğraf Makinesi



Küçük # Pratik # Su geçirmez

POSTED @ 14:02 / 16 yorum

18 AĞUSTOS

Dizinizin üstü ile dizüstünüzün arasında kalan yere ne denir?

HAVALAR SICAKKEN DİZÜSTÜ bilgisayarınızı kullanıyorsanız içinizden bir ton sövmüş-sünüzdür. Fan deli gibi çalışır, sanırsınız ki havalanacak. Ama bir fare kliği bile eziyet olur o fan "performansına" rağmen. Siz de basit bir çözüm olarak, piyasadaki dizüstü soğutucu alternatifleri arasından birini alır masanıza koyarsınız. Biraz daha fan sesi çıkar ama olsun, performans artıyorsa çekilir. Bunun en büyük dezavantajı dizüstü bilgisayarınızın bir masaüstü bilgisayarına dönüşmesine neden olmasıdır. Sabah yatakta portakal suyu ve kahve eşliğinde kahvaltı yaparken borsa haberlerine bakmanız pek kolay olmaz bu şekilde. *(Hangi dergideyiz, neden portakal suyu içip borsa haberlerine bakıyoruz sabahları? -Serp.)* Logitech'te birileri buna bir çözüm olarak Logitech-CoolingPad N200'ü tasarlamış. Soğutucunun altını yumuşak yastıklı ve bazı kaliteli sırt çantalarında da olan o terletmeyen kumaşla kaplamışlar. USB'den çalışan iki kademeli de bir hız ayarı koymuşlar. Ben genelde ikinci kademeyi kullandım ve pek de rahatsız etmedi. Aletin ön kısmındaki eğimli çıkıntı bilgisayarın kaymasını engellerken, havalandırma kanalları üzerindeki ayarlanabilir iki adet kaymaz plastik parça da bilgisayarı alttan destekliyor. Bir de boyutuna göre hafif olduğunu söylemeliyim. Yalnız havalandırma kısmının arka tarafta olması yüzünden, havalandırma kanallarının eğimine rağmen benim bilgisayarın en çok ısınan yeri olan ön kısım çok da serinleyemedi. Ama olsun, yataktan kalkmadan oyun oynayabiliyorum güzel güzel. Bir de kız arkadaşımın neden her sabah bunu görünce kızdığını bir çözersem... ***-Ozan***



Dizüstü Soğutucusu

Kahvaltı # Dizüstü-altı # Serin

POSTED @ 17:42 / 5 yorum

Klipslisi, taşıma kılıflısı tamam da mıknatıslı **MP3** çalar hiç görmemiştim. Genius'un SP-i400 model hoparlörlü MP3 çaları, **SD kart** girişi sayesinde **MP3** ve **WMA** ses dosyalarınızı okuyabiliyor. Üstelik **AUX** çıkışı sayesinde cep telefonlarına ve dizüstü bilgisayarlara da bağlanabiliyor. Buzdolabının kapağını magnetlerle dolduranlardansanız eminim koleksiyona böyle bir parça katmak istersiniz, işinize yarar mı bilmem ama. Fiyatı 84,9 TL.



Facebook, oyun oynamaktan keyif alanlar için yeni oyunlar bulmayı ve bu oyunları arkadaşlarla birlikte oynamayı kolaylaştıracak yeni özelliklere geçti. **Facebook** mühendislerinden Jared Morgenstern'in blog.facebook.com'da yayınlanan yazısıyla açıkladığı yeni özellikler Facebook oyunlarını daha da keyifli hale getiriyor. Facebook kullanıcıları artık oyun oynarken arkadaşlarının oyun aktiviteleri, skorları ve başarılarıyla ilgili bilgileri oyun ekranına eklenen yeni bilgi bandında görebiliyor. Farmvilleci olarak deşifre olmak istemeyenler de düşünülmüş, her kullanıcı hangi oyunu oynadığının hangi arkadaşları tarafından görülmesini istiyorsa, paylaşım ayarlarını bu şekilde düzenleyebiliyor (en sonunda!). Yani artık **patron** sizi Facebook'tan basamayacak. Ayrıca oyun ekranı da büyüyor. Kullanıcıların oyun keyfini yükseltmek adına oyunların daha geniş bir ekranda oynanması mümkün hale geliyor. Önümüzdeki günlerde CityVille, Zoo World, Monster World and Mystery Manor gibi pek çok oyun yakında tam ekran boyutunda genişletilebilecek.



Facebook'un getirdiği yeniliklerden bir diğeri de çok sayıda farklı oyun oynayan ya da uygulama kullanan kullanıcıların favori oyun ve uygulamalarına hızlıca erişebilmesi. Artık favori oyun ve uygulamalar seçilerek "favoriler" menüsüne eklenebiliyor. Annelerinize bu haberi okutmayı unutmayın.

Asus dünyanın en ince ve hafif netbook'u Eee **PC X101** Netbook'u piyasaya sürüyor. İlk olarak Computex Fuarı'nda tanıtılan, 17.6mm'lik süper ince görünümü ve sadece 920gr ağırlığı ile çantada kolayca taşınabilen X101, yeni **MeeGo** işletim sistemi ile de kullanıcılarına Facebook, Twitter gibi birçok sosyal paylaşım sitesinde her an online kalabilme imkanı sağlıyor. Böylece çocuklar, gençler ve öğrenciler için de ideal bir ilk PC olma özelliği taşıyor. **Asus'un** MeeGo'ya destek vermesi bir yana böyle bir ürünün içerisine İngilizce Dil Eğitimi koyması da ürünü hedeflediği kitleye ne kadar çok odaklandığını gösteriyor. Dilerseniz ürünü **Win 7 Starter** ve 250GB sabit diskle de alabiliyorsunuz. Önümüzdeki aylarda buna bir el atmayı düşünüyoruz.



EKRAN DIŞI



BELEDİYE ONAYLI SANAT

Birkaç ay önce İstiklal Caddesi'ndeki sokak sanatçılarından bir tanesiyle tanışmıştım. Başta yan masamızda oturuyordu, sonra gülümseyerek masamıza geldi. Oldukça gençti, Fransa'da doğmuştu ve sokakta korsan kılığında fotoğraf çektirip şov yaparak Avrupa'yı dolaşıyordu. O kısacık zamanda anlattığı hikâyeler karıştı sokağa, bir daha da hiç görmedim onu. Bu olaydan kısa bir süre sonra İstiklal'deki masalar kalktı, sonra da sokak müzisyenlerine kısıtlama getirildi.

Bir şehrin alametifarikasıdır sokak kültürü. Sokak kafeleri, sokak müzisyenleri, ressamları, tiyatrocuları şekillendirir o şehrin ruhunu, caddelerden yükselen notalar işler kaldırımlarına. O şehrin nefes alıp vermesini sağlar sokaklarından taşan sanat. Sokağa, sokak kültürüne, sokaklardan yükselen sanata ve eğlenceye sahip çıkalım. Hayat, sokakta doğar.

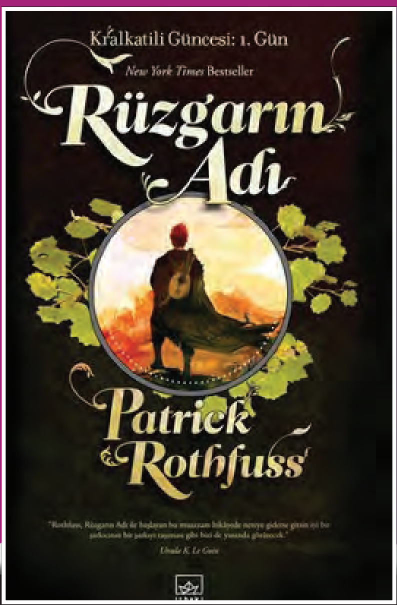
DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Patrick Rothfuss Rüzgarın Adı Kralkatili Güncesi: 1. Gün

MASANIN BAŞINDA ÜÇ KİŞİ HANCIYI DİNLİYORDUK SESSİZCE

Sessiz sakin bir kasabada, Yoltaşı Hanı'nda sakince akşam yemeğimi yiyordum. Hanın sahibi ateş kızılı saçlı Kote, diğer masada toplanmış hikâye dinleyen ahaliye servis yapıyordu büyük bir ustalıkla. İnsanlar hikâyenin heyecanına kapılmışlarken gözüm Kote'ye takıldı. Pek de yaşlı görünmüyordu ama bize göre kısa sayılabilecek bir zaman diliminde çok şey yaşadığını hissedebiliyordum gözlerinden. Merakım daha sonraki günlerde daha da arttı. Kote'nin kimsenin beceremeyeceği bir cesaret ve güçle kurtarmayı başardığı "Tarihçi" hana geldiğinde, Kote'nin aslında Kvote olduğunu öğrendim; ve böylece gerçek hikâye de başladı. Masada Kvote'nin yardımcısı ve öğrencisi Bast, Kvote'nin ağzından çıkan her sözü aynı anda kâğıda aktaran "Tarihçi" ve ruhum Kvote'ye bağlanmış gibi ses çıkaramadan duran ben, Kvote'nin kimi zaman eğlenceli, kimi zaman hüzünlü kimi zamansa heyecanlı hayatını dinlemeye başladık. Anılarını dinlerken biz de yaşıyorduk sanki ordaymışçasına. Bazen de anıların gücü ile görüyorduk Kvote'nin asıl yüzünü ve gücünü. Ama hiçbir şey onu dinlemekten alıkoyamazdı bizi. Gezgin sanatçı Arliden'in oğlu Kvote'nin, küçük yaşına rağmen oldukça yetenekli ve çabuk öğrenen bir çocuk olduğunu, yolda karşılaştıkları Abenthy'den nasıl eğitim aldığını ve mutlu yaşantısının nasıl da bir anda gölgeler içinde kaybolduğunu öğrendiğimde, masadaki oturan diğerleri ile birlikte gözlerimde yaşlar birikti. Kvote, kendimize gelmemiz için bir süre ara verdi ve bize sıcak içecekler hazırladı. Bundan sonrası benim anlatamayacağım kadar derin ve heyecanlı. Merak ediyorsanız siz de bize katılın. Masada her zaman yer var. **-Ozan**



Hediyelerimiz Var

AHOY!

Tiglon'un Noel Babası Sercan bu ay korsanların saldırısına uğradı. Her ne kadar saldırıdan ufak yaralar almış olsa da yanında DVD'lerini getirmeyi unutmadı. Bu ay internet sitemizdeki (www.oyungezer.com.tr) sorumuzu doğru cevaplayan 3 şanslı okuyucumuz bizden 6 Eylül'de piyasaya çıkan Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides DVD'si kazanacak. Henüz birkaç ay önce Türkiye'de vizyona giren bu güzel filmi kaçırmayın!



Green Lantern

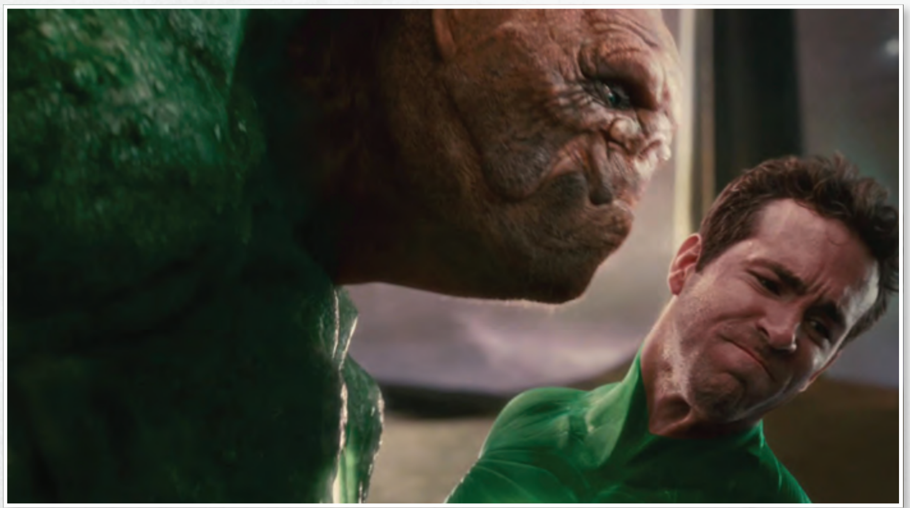
FENERİN PİLİ BİTMİŞ



DC'nin uzaya açılan kapısı Green Lantern sonunda beyaz perdeye adımını attı. Özellikle ülkemizde Batman, Superman ve hatta Ironman gibi karakterlere kıyasla az bilinmesine rağmen DC'nin önemli karakterlerinden biri kendisi ama bilmeyenler için kısaca anlatayım… Green Lantern için uzay jandarması/polisi diyebiliriz. Yeşil Fener isimli enerji kaynağından aldıkları güçle, çok büyük tehditlere karşı dünyaları korumakla yükümlüler. Film ilk insan Yeşil Fener'in yani Hal Jordan'ın öyküsünü anlatıyor. Kendisi bir savaş pilotu olarak acil iniş yapmak zorunda kalıyor ve bir Yeşil Fenerin kaçış podunu buluyor. Ve sonrasında Hal'ın yeni güçlerini öğrenmesini, evrende farklı türler olduğunu kabul edip dünyayı kurtarmasını izliyoruz ki yeşil fenerler söz konusu olduğunda hiçbiri şaşırtıcı sayılmaz.

Filmin temposu oldukça iyi olmasına rağmen çoğu çizgi roman filminde olan kısa sürede çok şey gösterme sorununu fazlasıyla yaşıyor. Hal Jordan'ı doğru dürüst tanıyamadan; hop uzaya çıkıyor, milyon tane önemli karakterle tanışıyor sonra dünyaya dönüyor ve herkesi kurtarıyor adam. Bırakın bir sindirelim her şeyi, olayların şokunu yaşayalım. Yok, olmuyor. İlla ki milyon tane sahne hızlı hızlı geçecek, hiçbir şeyin tadını derinliğini alamadan film bitecek. Ryan Reynolds'ın performansı oldukça sağlam ama o bile bu kötü senaryo karşısında yeterince parlayamıyor.

Green Lantern bu haliyle eğlenceli bir süper kahraman filmi. Üç boyutu düzgün kullanması da takdire değer ama insan ister istemez daha fazlasını istiyor. Karakteri az çok bilenler, evrenle ilgili çok önemli varlıkların ucundan gösterilip bir daha gözükmemelerinden fazlasıyla rahatsız olacaklar, bilenlerse bahsettiğim hızlı senaryo sorunu yüzünden filmin keyfini çıkaramayacaklar. Çizgi roman evrenine biraz daha ciddi yaklaşan, karakterlerin kâğıttan olmadığı filmlere ihtiyacımız var artık. Korkarım Green Lantern aradığımız film değil. **-Ali**



Space Invaders

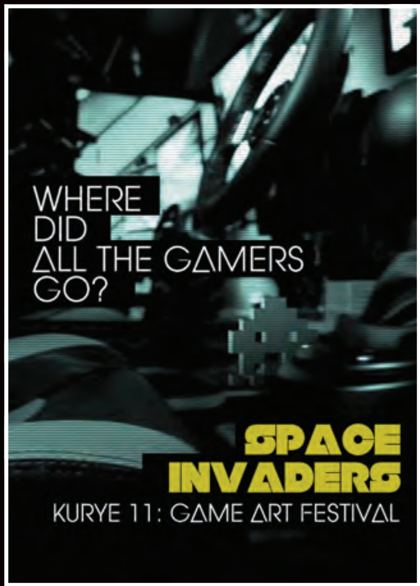
BU BAŞKA İSTİLA

Şehre yeni bir sanat geliyor. Oyunun sanatı, sanatın oyunu gibi kelime oyunları yapmak mümkün bu gezici sergi üzerine ama olay sadece bundan ibaret değil. Space Invaders, odağında dünya çapında pek çok dijital sanatçının katıldığı bir sergi ama aynı zamanda gösterimler, seminerler, atölyeler ve performanslar ile oyunbaz bir festival. Daha doğrusu düzenlediği yan etkinlikler sayesinde böyle bir festivale dönüşüyor Kurye Video Organizasyonu.

Space Invaders, artistik boyutu dışında da önemli bir ilk, özellikle yaşadığımız topraklar için. Oyun çalışmaları, oyun tasarımı, oyun eğitimi ve oyun sanatı gibi başlıklar henüz kısmen telaffuz edemediğimiz, kısmen de emeklediğimiz alanlar. Bu açıdan böyle bir festival "oyun" kavramı ve pratiği üzerine herhangi bir başlangıç veya atılım yapmak, en azından üzerine düşünmek isteyenler için çok iyi bir tetikleyici olacak. Bu yeni ufuklar ve zihinler açacak festivalin ilk durağı ve cazibe merkezi haliyle serginin kendisi. Aram Bartholl, Brody Condon, Anita Fontaine, Julian Oliver ve Jodi gibi alanın öncüleri ve yıldızlarını konuk edecek Space Invaders. İşler çok çeşitli; oyuna, oyun kültürüne referans verenler de var, bizzat kendileri birer sanat oyun olanlar da. Büyük resme bakınca, oyun dünyası ile gerçek dünya arasındaki sınırları kurcalayan, bazen bu aralığa köprüler kuran bazen de bu arafı vurgulayan işler olduklarını söyleyebiliriz. Tabii bu sınırı nasıl algıladığınız veya sınırın hangi tarafına düşeceğiniz, kendi deneyiminizle doğrudan alakalı. Gidin oynayın kısacası. Hatta oynamakla yetinmeyip gelen sanatçıların atölyelerine ve sunumlarına katılın mutlaka.



Space Invaders, serginin yanı sıra düzenlediği üçlü seminer dizisiyle aynı zamanlarda Sabancı Üniversitesi tarafından gerçekleştirilen ve elektronik sanatlar üzerine sayılı sempozyumlardan biri olan ISEA kapsamında yer alıyor. Önce sektörel bir seminerle "oyun oynayarak nasıl para kazanılır" masaya yatırılıyor; ardından "oyunlar sanat mıdır" tartışmasıyla tempo hızlanıyor ve son olarak da "Türkiye'de kimler, hangi açılardan oyun çalışıyor" ile akademik bir panorama fotoğrafı çekiyor ve soluğu kapanış partisinde alıyoruz.
Uzun lafın kısası 14-23 Eylül tarihini takviminize kazıyın. Zira Kurye yine hedefi on ikiden vuruyor. Bu, kaçırma lüksünüz olmayan bir festival. Bu bizim festivalimiz! (ekstralar ve detaylar için www.kuryevideo.org) **-Güven**



Unthinkable

DEMOKRASİNİN PERDE ARKASI

Hey Greg, bize bir düşman yarat. Kızıl ya da yeşil. Düşün Greg. Bir renk düşün ve sonra üzerini karala. Gel Pete, bir şeyler yaz. Konu önemli değil. Boşluklara romantik alt metin serpiştir, yeter. Sert ve soğuk gerçek beri dursun. Tanrı Amerika'yı kutsasın, Pete.

Anlaşılan senarist Peter Woodward da yönetmen Gregor Jordan da pek söz dinlemeyen tiplermiş. Karşımızda kendine tek amaç olarak insanın ahlaki sınırlarını sorgulamayı seçmiş çarpıcı bir yapım var. Geçen sene izlediğim fakat yurdumuzun beyazperdelerine yansıması nedense uzun zaman alan bu filmin ne başrol oyuncularının performansından bahsedeceğim sizlere, ne tarafsız duruşundan, ne de konusunun ana hatlarından. Bu yapımı bu kadar basite indirgemek büyük haksızlık olur.



Oysa olabildiğince basit bir film Unthinkable. Hikâyesi ve sunumunda olabildiğince yalın ve realist bir yaklaşım hâkim. Satır aralarıyla örülmüş karmaşık komplo teorileri üzerinden değil, insanın ilkel doğasıyla yoğrulmuş apaçık etki-tepki yasalarından yola çıkıyor. Hal böyle olunca, başka herhangi bir filmde kaçınılmaz olarak eğreti (ve hatta itici) görünecek ağır işkence sahneleri bile bu yapımda doğal duruyor. Anlatım, fark ettirmeden sizi öyle işliyor, şiddetin vicdani boyutlarıyla öyle sarsıyor ki görsel unsurlar teferruattan ibaret kalıyor.

Unthinkable kesinlikle eğlenceli bir film değil, geleneksel anlamda heyecanlı da sayılmaz. Fakat açılış sahnesinden kusursuz finaline kadar yakanıza sıkı sıkıya yapışacağından ve "etiğinizdeki" taşları silkelemeden bırakmayacağından emin olabilirsiniz. Bir filmden öte başlı başına bir deneyim olan Unthinkable'ın maalesef bin yıl geçmeden herhangi bir ödül alabileceğini zannetmiyorum. Ve bence asıl "akılalmaz" olan da bu. **-Umut**



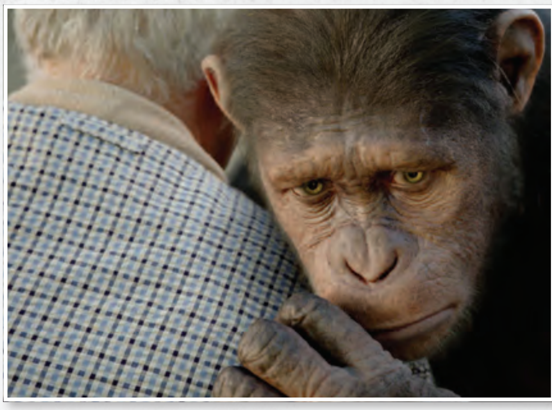
Rise of the Planet of the Apes

ÇİKİTA MUZ YOK MU, ÇİKİTA?

1968'deki ilk **Planet of the Apes**'i izlemişseniz eminim ki hafızanızın bir köşesinde hâlâ yer ediyordur bu film. Sonrasında gelen devam filmlerinden bir cacık olmadığı bir gerçek. En son 2011'de Tim Burton elini bu dünyaya sürmüş, pek pişman olmuştu bildiğiniz gibi. *Rise of the Planet of the Apes* için de hiç umutlu değildim açıkçası. "Trailer güzeli" düşüncesi hakimdi kafamda. Hem de daha önce kendisini bu tip kulvarlarda göstermemiş bir yönetmen ve yazarlardan geliyordu film.

Tabii ki haklı çıkmadım! Film nefis olmuş. James Franco ne kadar kötü oynamışsa Andy Serkis o derece muhteşem oynamış. Gollum'dan sonra bir Oscar'ı daha müzesine götürecektir diye umuyorum. İlk filmdeki "devrim" ruhunu günümüze çok iyi uyarlayan yönetmen Rupert Wyatt "insanlığa ne oldu da o kıvama geldi" sorusunu iyi kotarmış. Onun haricinde de harika yüz animasyonlarıyla filmi dolu dizgin hale getirmeyi başarmış. Ceaser rolü çok iyi yazılıp çizilmiş. Sezar'ın hakkı yine Sezar'a yani.

Son zamanlarda Hollywood'dan gelen en eli yüzü düzgün bilim-kurgu filmi Rise of the Planet of the Apes. İçerisinde ajitasyon olmayan, bir gaye barındıran, bir devrim, bir evrim besleyen, insanlığa tükürürken insanlıktan da çıkmayan animasyon harikası bir film. Keyifle izleyeceğinizi garanti ederim. -**Volkan**



Gauntlgrym

KENDİNİZİ BU KİTABI GÖĞÜSLEMEYE HAZIRLAYIN

Gauntlgrym öyle bir kitap ki, okuduğunuzda hiçbir şeye değilse, bunun bir başyapıt olduğuna emin oluyorsunuz. R.A. Salvatore'nin kaleme aldığı kitaba kendinizi ne kadar hazırlarsanız hazırlayın anlatılan hikâyenin içerisine sığan değişimlerle karşılaşıp bu değişimleri sindirmeye kalktığınızda, ya gözlerinizden yaşlar süzüleceğine ya da kalbinizin sıkışacağına eminim. Aynı kitabın içerisinde gözlerinizi yuvalarından çıkaracak olaylara şahit olacak ve okuduğunuz satırlarda yazanlara inanamayıp tekrar tekrar okuyacaksınız. Eğer siz de Unutulmuş Diyarlar ve Drizzt D'urden'in hayranıysanız, Gauntlgrym siz son sayfayı çevirinceye kadar rüyalarınıza girecek, aklınızı meşgul edip bin bir düşünceye taşıyacak ve her bölümde hayal gücünüzü daha da zorlayacak. Salvatore bu kitapla beraber yalnızca Unutulmuş Diyarlar'da değil kahramanlarımızın hayatında da radikal değişikliklere imza atıyor. Hem maceranın geçtiği coğrafya değişiyor hem de eski dostlar, yeni düşmanlar ve ana karakterimiz bu değişimden ruhlarında ve hayatlarında büyük izler, yaralar alıyor. Kötü daha da kötüyle savaşıyor. İyi, kötülükle ilkellik arasında bocalıyor. Pragmatist olansa hepsini birleştiriyor. Kitabın içeriğiyle ilgili daha fazla yazarsam ipucundan öteye kaçacağı için geri kalanını kitabın sayfalarında gezecek olan meraklı gözlerinize ve hayal gücünüze bırakıyorum. **-Burak**



Assassin's Creed: The Fall

Я ХОЧУ ДОМОЙ*

Assassin's Creed evreni hakkında ne düşünüyorsunuz bilmiyorum ama bana göre gelmiş geçmiş en başarılı oyun evrenlerinden birisi. Kökünü tarihteki gerçek olaylara salmış ve bunu mükemmel bir kurguyla birleştirmiş olmasıyla gönlümü çalan seriyle ilgili her türlü kaynağı büyük bir iştahla yalayıp yutarken The Fall gibi bir çizgi romanı atlamam imkânsızdı.

Assassin's Creed: The Fall, Ubisoft'un yarattığı bu dünyayı bu sefer başka bir karakterin gözlerinden görmemizi sağlıyor. Desmond Miles değil, Daniel Cross başrolde bu çizgi romanda. Sürekli tekrarlanan görüler yüzünden deli damgası yiyip ilaç tedavisi görmeye başlayan Cross, çok geçmeden kendini günümüzdeki Templar – Assassin savaşının tam ortasında bulur. Onu bu savaşta çok önemli bir piyon haline getirense, Animus'a bağlı olmadan atalarının anılarına ulaşabilmesi. 1888'de Moskova'daki Assassin birliğine bağlı Nikolai Orelov'un anılarını Animus'a bağlı olmadan tekrar yaşayabilen Cross, Nikolai uzun zaman önce kayıplara karışmış olduğu düşünülen bir Piece of Eden'ın (Staff) yerini bilen son kişi olabileceği için iki taraf için de çok önemli bir konuma geliyor. Neyse ki Assassinler daha hızlı çıkıyor ve Cross'u ilk bulan oluyor. Bu noktadan sonra da Cross'un günümüz Assassinlerinin lideri olan Mentor'a ulaşma çabasına şahit oluyoruz.

Hikâyenin yeni bir PoE ve beklenmedik bazı olaylar içermesi bile başlı başına bir hengame sebebiyken, aynı zamanda oyunlarda üstü kapalı bahsedilen bazı şeylere atıf yapması da çizgi romanı ayrıca güzelleştiriyor (Brotherhood'un sonundaki "the cross darkens the horizon" cümlesini çizgi romanı okuduktan sonra tekrar düşünün). The Fall'u bitirdikten sonra muhtemelen tadı damağınızda kalacak ve daha fazlasını okumak isteyeceksiniz. Merak etmeyin, kasım ayında çıkacak özel The Fall versiyonu daha önce görülmemiş ekstra bir son içerecek. Kısa bir süre sonraysa serinin devamı niteliğindeki Assassin's Creed: The Chain ile birlikte hem Daniel Cross'un hem de Nikolai Orelov'un hikâyesi devam edecek. -**Can**



* *"Eve gitmek istiyorum."*



ERCE GÜVEN

Havalar pek sıcak. Evde klima yok, vantilatör de serinletmiyor diyorsanız işte ilacınız: Tüyler ürpertici "Exorcism" filmleri...



DEHŞETİN VAHŞETİ

Son günlerde korku filmlerine fena halde sarmış durumdayım. En son Insidious'u izleyip tüylerimi diken diken ettikten sonra aklıma Exorcism temalı filmler hakkında bir şeyler karalamak geldi. Son lafı baştan söyleyeyim: Kült film Exorcist'in üzerinden bu kadar yıl geçmesine rağmen hâlâ onu tahtından edebilecek bir "şeytan çıkarma" filmiyle karşılaşmadık. Ama yine de The Exorcist'i sorgusuz sualsiz 1 numaraya oturtup ilk 5'i sıralamak sizce de hoş olmaz mı?

5. The Last Exorcism (2010)

Şeytan çıkarma temalı son dönem filmlerinin belki de en tuhafı olarak düşünebiliriz Last Exorcism'i. Blair Witch ile başlayan ve korku öğesini daha gerçekçi şekilde vurgulayan şu "el kamerası" mantığını kullanan bir film Last Exorcism. Film baştan sona çok zayıf. Konusunu ve işin nereye gittiğini anlayana kadar filmin sonu geliveriyor. Hani hiç mi korkunç an yok derseniz, var. Ama geceleri sizi uyutmayacak cinsten korku anları değil bunlar. Ani görüntü ve ani seslerle yapılan "klişe" korku anlarından bahsediyorum. Film ciddi oranda saçmalık içeriyor ve sürekli bir mantık hatası yakalayabiliyorsunuz. Ama yine de sonuna kadar seyrettirip en sonunda da "bu muydu" dedirtiyor sağ olsun. Bol boş vaktiniz varsa seyredin.



4. Exorcist – The Beginning (2004)

İlk filmden sonra çekilen 2 süper dandik Exorcist'ten sonra kayda değer ilk film diyebiliriz The Beginning için. Zamanda geriye dönüp sevgili şeytanımızın kökenlerini öğrenmek açısından olmazsa olmaz bir film.

Filmin iki versiyonu var. Sinemalarda izlediğimiz versiyon Renny Harlin'in yönettiğiyken, asıl izlenmesi gereken versiyon Paul Schrader'in Dominion isimli filmi. Açıkçası ben ikisini de izlemenizi tavsiye ederim. Böylece hangisinin William Peter Blatty'nin romanına daha yakın olduğunu kendiniz belirleyebilirsiniz.

Filmin konusu doyurucu ama biraz yavaş ilerliyor. Korku anlarıysa kayda değer düzeyde. Özellikle filmin ikinci yarısında, yer altına inildikten sonraki kısımlar 1-2 gece peşinizi bırakmayabilir ve filmi izledikten sonra öyle kral mezarıymış, antik yer altı şehirleriymiş gibi turistik gezilerinizi bir başka bahara bıraktırabilir. Exorcist hayranları mutlaka seyretmeli.



3. The Rite (2011)

Bu filmle ilgili daha önce de değerlendirme yapmıştım, ama ikinci kez seyrettikten sonra görüşlerim biraz değişti. Filmin genel hatlarından çok Anthony Hopkins'in oyunculuğuna odaklandığınızda filmden aldığınız keyfi ikiye katlamanız son derece olası.

Klasik Exorcism hikâyesi öğeleriyle göz dolduruyor film. Yarısına kadar son derece yavaş ilerliyor. Ama yarıdan sonra döktürüyor, bitsin istemiyorsunuz. Hele ki Hopkins sazı eline aldıktan sonraki bölümler, direkt olarak tüy dikeni havasında geçiyor. Adamın donuk yüz ifadeleri hiçbir şey olmasa bile başlı başına korkutucu zaten. Bir de ben şeytanları isimleriyle bağırttıkları filmlere hastayım. Bu filmde de bunun en güzel örneklerinden biri var işte. Bir değil iki kez izleyin. Birini konu için diğerini de Hopkins'in oyunculuğunu takdir etmek için.



2. The Exorcism of Emily Rose (2005)

İşte orijinal Exorcist'ten sonra çekilmiş en iyi Exorcism filmi! Dakika başı oturduğunuz yerden sıçratma potansiyeline sahip olması bir yana, birkaç gecenizi uykusuz geçirmenize sebep olacak kadar etkileyici sahneler içeriyor Exorcism of Emily Rose.

Neden bu şeytanlar genç kızlara musallat oluyorlar anlamıyorum ama güzelim kızların gözlerinizin önünde cehennem yaratıklarına dönüşmelerini izlemek hafızalarınızda yer ediyor. Hele ki o kızlar duvarlara tırmanıyor, kafalarını dönmemesi gereken eksenlerde döndürüyorlarsa iş iyice çığırından çıkıyor. Bu film de şeytan bağırtma konusunda beklentileri fazlasıyla karşılıyor. Karşınızdakinin sadece 1 değil, 1 düzine şeytan olduğunu öğrenmek de ufak çapta bir dumur yaşatıyor. Kesinlikle ama kesinlikle izlemeniz gereken bir film Exorcism of Emily Rose.



1. The Exorcist (1973)

Bu film hakkında hiç bir şey yazmıyorum. Filmi 10 küsur defa izledim ve her seferinde tüylerim diken diken oldu. Eğer hâlâ izlemediyseniz hemen koşup izlemelisiniz.





Nilay Tulum: Mutfak Sırları

NİLAY BİZE MUTFAĞA GİRMEYİ ÖĞRETİR MİSİN? –DAMLA PINAR GÖK

Bilgisayar başında fazlaca zaman geçiren birçok insan gibi ben de yapması kolay ve yemesi keyifli yemekleri tercih ediyorum. Ben de isterdim mutfaktan zeytinyağlı sarma ya da içli köfte kokuları gelsin ama yeni çıkan onlarca oyun köşede dururken bilgisayarı bırakıp da mutfağa hapsolmak şu sıralar pek fazla işime gelmiyor. Mutfak Sırları (www.mutfaksirlari.com) ile tanışmam da yine böyle oyunlara gömüldüğüm bir dönemde gerçekleşmişti. Sahip olduğu yüzlerce pratik ve lezzetli yemek sayesinde kısa sürede "sık kullanılanlar" listemin vazgeçilmezi haline geldi zaten. En amatöründen en profesyoneline kadar herkesin kendine uygun yemek tarifleri bulacağı Mutfak Sırları'nın yaratıcısı Nilay'la yaptığımız bu keyifli sohbetin ardından, "bilgisayar başından kalkmaya üşenenler için" pratik yemek tarifleri istemeyi ihmal etmedik tabii ki.

Önce biraz Mutfak Sırları'ndan bahsetsene… Nasıl başladın, site nasıl gelişti, nasıl bugünlere geldi?

Yönetici asistanı olarak başladım çalışma hayatına. 2001 yılında üniversiteden mezun oldum, 2006'da evlendim. O döneme kadar yemekle aram çok iyi değildi, hatta hiç yoktu. Bilgisayar başında geçen uzun saatlerin sonunda akşam yemeğini tost ve salatayla geçiştirirdim. Evlilikle beraber mutfakla tanıştım ama o dönemde çok yoğun çalışıyordum ve evle işyerimin arası çok uzaktı. Akşam 8'de 9'da eve geliyordum. Yemek yap, ye, bulaşık yıka falan; tumba uyku modunda geçiyordu zamanım. 2 tane yemek kitabı aldım o dönemde. Yemek kitaplarından yaptığım hiçbir tarif tutmayınca internete yöneldim. Gün içinde işten boş kalan zamanlarımda yemek tarifleri aramaya başladım. Bloglarla tanışmam bu şekilde oldu. Sonra bir süre bu blogları takip etmeye ve yemek yapmaya devam ettim. Sonrasında eşime "ben bunu yaparsam çok daha iyisini yaparım, niye yapmıyorum" dedim. Eşim de benim yaptığım yemekleri yedikçe ve beğendikçe "seninle aynı şeyleri yaşayan insanlarla neden paylaşmıyorsun tariflerini" dedi. Bunun sonunda da 2007 yılında Mutfak Sırları doğdu. 2007 yılından beri çok aktif bir şekilde, neredeyse her gün güncelleyerek devam ediyorum.

Bu konuda bir eğitim aldın mı peki?

Blogumla ilgili birçok eğitim aldım. Tabii doğrudan alakalı değildi bunlar, blog yazma eğitimi falan değildi. Wordpress kullanmayı öğrendim öncelikle. Yemek fotoğrafçılığı eğitimi aldım ve yemekle ilgili çok sayıda workshop'a katıldım. Mutfak Sırları öne çıkmaya başladıkça bu tip etkinliklere firmalar davet etmeye başladı zaten.

Bir de video kısmı var sitede, değil mi?

Türkiye'de canlı yayında ilk videolu yemek programı yapan site Mutfak Sırları. Şu dönem ramazan ve okulum nedeniyle ara verdik ama her hafta pazar günleri canlı yayında, kendi mutfağımda bir konuk ağırlıyorum. Konuğumla birlikte yemek yapıp muhabbet ediyoruz. Livestream'de Muftak





Sırları adında kanalımız var, oradan yapıyoruz yayını.

Her gün güncelliyorsun siteyi, tarifleri nasıl çıkartıyorsun? Kendin mi uyduruyorsun, bir yerlerden aklında mı kalıyor?
Her gün güncelliyorum, çünkü her gün evde yemek pişiyor. Ailece farklı ve yeni şeyleri denemeyi seven insanlarız. Sürekli farklı şeyler deniyorum, sürekli okuyorum, araştırıyorum, kendim deniyorum, okuduklarımdan esinlenerek de farklı tarifler üretiyorum. Bunun haricinde Chef's School'a başladım. Yönetici asistanı olarak başladım bu hikâyeye; sonrasında blog yazmaya başladım, blogumdan para kazandım ve blogumdan kazandığım para beni uluslar arası şef diploması alacağım bir okula gönderiyor.

Bu yolda ilerlemek isteyen okurlarımız vardır mutlaka. Onlarla paylaşmak istediğin şeyler var mı?
Blog yazmak engin bir deniz. Çok ünlü değilseniz, kişisel blog yazarak adınızı duyurma şansınız çok düşük. Spesifik bir konu üzerine yazıyorsanız, bu işi gerçekten iyi yapıyorsanız ve sürekli olarak kendinizi yeniliyorsanız blog yazmaya uygun bir insansınız demektir. Sürekli olarak insanlarla yeni bilgiler paylaşmak durumundasınız çünkü blogunuzda. Bu bilgiyi vermek için de sürekli okumanız, kendinizi güncellemeniz ve araştırmanız gerekiyor. Biraz da aldığını satma becerisiyle alakalı. Bazı insan aldığı bilgiyi anlatamaz, paylaşamaz.

Yemek yapmak çok abartılır, insanların gözünde çok büyür ya… Hakikaten o kadar zor mu?
Yemek yapmak gerçekten çok zor değil. Yemeği herkes yapabilir, yeter ki biraz analitik düşünebilsin. Denklem gibi düşünmek lazım biraz. Bi' şeyini fazla ya da az koyduğunuzda o yemek lezzetsiz olur, her şeyi dengede tutmak lazım. Hani makarna yapmayı herkes bilir derler ama makarnayı herkes lezzetli yapamaz. Herkes yemek yapabilir ama herkesin elinin lezzeti farklıdır. Bazı insanların elinde gerçekten bir lezzet vardır.

O zaman bilgisayar başından kalkmaya üşenenler için birkaç pratik tarif alabilir miyiz?
Tabii ki.

ÇITIR TAVUK VE PATATES KIZARTMASI

- Kızartmalık patates seçerken dikkat etmeniz gereken püf noktaları:
- Mevsimiyse ince kabuklu patates kullanın. Özellikle kıbrıs patatesi kızartma için ideal.
- Eğer kış ayındaysanız kalın kabuklu ve yumuşak patates yerine kabuğu daha ince ve sert olan patatesleri tercih edin. Kalın kabuklu patatesler haşlama için ideal, kızartma içinse kötü tercihtir.
- Patatesleri soyup dilimledikten sonra yıkayıp tuzlu suda bekletin. Kızartmadan önce iyice süzün.
- Varsa mutlaka kızartma tenceresi kullanın, yoksa tavanıza bol yağ koyun.
- Patatesleri çok fazla karıştırmayın, onun yerine tavayı sallayarak eşit pişmesini sağlayın.

Tavuk kızartırken dikkat etmeniz gereken püf noktaları:
- Kızartma için baget yerine kanat, but ve sırt eti tercih edin. Göğüs etinin daha lezzetli olması için pane yapın.
- Tavukları kızartacağınız yağı önceden ısıtın, yağ kızınca orta ateşe alın.
- Tavukları önlü arkalı çevirerek orta ateşte kızartın.
- Tavuk etinin sertleşmemesi için kızarttıktan sonra sıcakken tuz serpin.

PATATES KIZARTMASI

Malzemeler:
- 2 adet orta boy patates
- 1,5 su bardağı sıvı yağ
- Tuz

Yapılışı:
- Patatesleri soyup 1' er cm genişliğinde dilimleyin.
- Dilimlediğiniz patatesleri yıkayın tuzlu suda bekletin. Kızartmadan önce süzün (kızartma tenceresi kullanmayacaksanız kurulayın).
- Önceden kızdırdığınız yağda altın sarısı bir renk alıncaya kadar kızartın (çok pişmiş ve kıtır seviyorsanız kenarlarının biraz kahverengine dönmesini bekleyin).

ÇITIR TAVUK

Malzemeler:
- 500 gr çıtır tavuk (tavuk sırt)
- 1 su bardağı sıvı yağ
- Tuz

Yapılışı:
- Sıvı yağı kızdırın, kızan yağın altını kısarak orta ateşe alın.
- Tavukların önce iç yüzünü tavaya koyun, rengi beyaza dönüp kabarmaya başlayınca diğer tarafını çevirin.
- Deri kısmı aynı şekilde toplanıp beyazlaşınca tekrar iç tarafını çevirerek rengi koyulaşıncaya kadar kızartın. Bu işlemi tavuğa rahatlıkla çatal batıncaya kadar tekrarlayın.
- Kızaran tavukları servis tabağına alın, tuz serperek servis yapın



TAVUKLU SANDVİÇ

Malzemeler:
- 2 adet sandviç ya da hamburger ekmeği
- 4 adet çıtır tavuk ya da 2 adet but biftek
- 1 adet domates
- 1 adet beyaz soğan
- 1 tutam kıyılmış maydanoz
- 1 diş sarımsak (ince kıyılmış)
- 2-3 yemek kaşığı zeytinyağı
- Tavukları kızartmak için sıvı yağ
- Tuz

Yapılışı:
- Öncelikle ince kıydığınız ya da ezdiğiniz sarımsağı zeytinyağı ve maydanoz ile iyice karıştırın (1 sarımsak çok gelebilir, damak tadınıza göre daha az kullanabilirsiniz).
- Bu karışımı keserek ikiye ayırdığınız sandviç ekmeklerinizin içine sürün.
- Domatesinizi ve beyaz soğanınızı enine yarım santim kalınlığında doğrayın.
- Tavuğunuzu önlü arkalı kızartın ve yağını çektirmek için yağlı kâğıt üzerine alın.
- Pişen ve yağı süzülen tavukları istediğiniz boyutlarda doğrayın.
- Zeytinyağı sürdüğünüz ekmek içine patates ve garnitürlerle birlikte dizerek servis yapın.



MOZAİK PASTA

Malzemeler:
- 3 Paket Pötibör ya da Burçak bisküvi
- 125 gr. margarin (yarım paket)
- 1 su bardağı süt
- 4 yemek kaşığı kakao
- 150 gr. bitter çikolata (2 paket kadar)
- İsteğe göre ceviz ya da fındık

Yapılışı:
- Teflon bir tencere ya da sosluk içinde margarini eritin, sütü ve kakaoyu ekleyerek karıştırarak kaynatın.
- Kaynayan süte ince ince kırdığınız ya da kıydığınız çikolataları ekleyin ve ocaktan alın.
- Çikolatalar yumuşayınca biraz daha karıştırarak ılımaya bırakın. Ara sıra karıştırarak çikolatanın hafiften yoğunlaşmasını sağlayın.
- Geniş bir karıştırma kabına bisküvileri kırın ve çikolatalı sosunu bisküvilerin üzerine dökün. Tüm sosu bisküvi ile karıştırın.
- Varsa kalıbınıza yoksa mutfak tezgahınıza streç filmi serin ve bisküvili karışımınızı setreçin üzerine dökün.
- Sonrasında pastanın üzerinde folyo ile kaplayarak derin dondurucunuza yerleştirin.
- 1-2 saat dinlendirdikten sonra çıkarın ve dilimleyerek servis yapın.



ANO HANA

UNUTULAMAYAN BİR ÇİÇEK -İPEK CEVAHİR

"Hayır, artık bu sefer ağlamayacağım" benzeri bir hedefle başlanan her dramatik serinin azmedip başardığı gibi, artık bir noktada boğazınızın düğümlenmesine engel olamayıp sonunda kendinizi o duygulara teslim ederek mendili kaptığınız bir seriden bahsedeceğiz bu ay. "Ano Hi Mita Hana no Namae o Bokutachi wa Mada Shiranai" (We Still Don't Know the Name of the Flower We Saw That Day) ya da kısaca Ano Hana, en büyük derdinizin ertesi gün ne oynayacağınız olduğu çocukluk günlerinizi iç çekerek anmanıza neden olacak; herkesin izlemesi gereken bir gençlik hikâyesi bu.



Birbiriyle çok yakın altı çocukluk arkadaşı, bir kaza sonucu Honma "Menma" Meiko'nun hayatını kaybetmesinin ardından dağılır; ayrı okullara ve hayatlara gömülürler. İçten içe Menma'ya olanların üstesinden gelemeyen bu beş gencin, çocukluk yıllarında liderleri olan Yadomi "Jintan" Jinta, artık evinden çıkmayan ve okula gitmeyen bir hikikomori (Japonya'da bir modern çağ hastalığı, hayattan el ayak çekip ağır depresyona gömülen milyonlarca insan için konan teşhis) haline gelmiştir. Yıllar sonra, sıcak bir yaz gününde Menma, Jinta'nın evinde belirir ve kendisinden bir dileğini gerçekleştirmesini ister. Menma'nın dileğinin ne olduğunu tam olarak hatırlayamaması, Jinta'nın eski kapıları tekrar aşındırması ve herkesi bir araya getirmeye çalışmasına sebep olur ama herkes artık başka dünyalardadır. Arkadaşlarıyla eğlenip gezmeyi seven "Anaru" Anjou, her şeyi bırakıp dünyayı gezen "Poppo" ve aralarındaki bağı koparmamayı başaran tek kişiler olan "Tsuruko" Tsurumi ile Atsumu "Yukiatsu" kendi dünyalarında yaşamaya devam etmektedir.

Elbette gidip bir insana, ölen çocukluk arkadaşınızı gördüğünüzü söylediğinizde ne tepki vereceğini tahmin edebilirsiniz. Haliyle Jinta'nın hem artık kendini bu insanların hepsine uzak hissetmesinden hem de kendisine inanmayacak olmalarından dolayı, çocukluk arkadaşlarıyla iletişim kurması ilk başlarda sorun oluyor. Ancak 11 bölümlük bu kısa seri boyunca geçmişe, günümüze, çözülemeyen olaylara ve hatta Menma'nın ailesine kadar herkesin duygularına değinildiği, sevginin her ağızdan anlatılmaya çalışıldığı harika bir seri çıkmış ortaya. Gerçi ilk başta Menma'nın gerçek mi yoksa Jinta'nın hayali mi olduğu konusunda çelişkiye düşen olabilir, hatta ben



"acaba konu oraya mı kayar" diye de düşünmüştüm ama bu sorunun cevabına çok fazla işaret edildiği için kısa sürede ne olduğunu görüyoruz ve konu kendini Menma'nın dileğine bırakıyor.



HATIRLAYANLARA VE HÂLÂ SEVENLERE

Geçen ay Ekran İçinde Ekran tespitleri yapıp seri içinde geçen bazı göndermelere değinmiştim. Hikâyede çocukluk anılarına da yer verildiği için sizin de çocukluğunuza dair "Pokemon", "Digimon" gibi isimler ya da kartlar, yapıştırmalar, takasların geçtiği sahnelere denk geldikçe gülümsememek elde değildi.

Yapılan göndermelerin dışında seriden sonra gelen en ilgi çekici haber, Anime Tourism Executive Committee (evet, gerçek bir komüte) Saitama'daki Chichibu şehrinin, hikâyenin geçtiği yerin modeli olarak kullanılması sonucu turizme açılması oldu. Daha önce gerçek mekânlarda geçen seriler için de sıklıkla yapılan, hatta bazı yerleri popüler turistik gezi merkezlerine dönüştüren bu akın, söz konusu kent ve şehirlerin ekonomik olarak da işine yaradığından herkes mutlu aslında. Ano Hana'da kullanılan yolların ve mekânların birebir karşılaştırmalarının yapıldığı resimlerinin yanında bir de çocukların "gizli üs" olarak kullandıkları bir kulübe gördüm. Ne kadarı gerçek bilmiyorum ama eğer oradaysa içini döşemiş ve bir de Menma kartonu koymuşlar (hani gidip biraz da orada gözyaşı dökmek istersek diye mi acaba). Ama çiçek bırakanlar vardır, eminim.

Stüdyo olarak A-1 Pictures'ın yaptığı serinin yapım kadrosunun önemli bir kısmının J.C.Staff'ın yaptığı Toradora! serisinde de çalışmış olması sebebiyle, hikâyenin işleniş tarzı ve karakter tasarımlarının çok benzemesi de kaçınılmaz. Ama sevimli bir durum bu; çünkü Toradora! hayranları daha seri başlamadan kadronun yeniden bir araya gelmesinden çok umutlulardı. Yönetmen Tatsuyuki Nagai, senarist Mari Okada, karakter tasarımcısı Masayoshi Tanaka ve bazı animasyon ve ses yönetmenlerinin de aynı olduğu iki seri için önemli bir not düşmekte fayda var: Ano Hana orijinal yaratılmış bir seriyken Toradora!, Yuyuko Takemiya'nın light-novel roman serisinden uyarlanmaktaydı.

Ano Hana tüm renkleriyle, belki de iç geçirerek hatırlayacağınız acı tatlı çocukluk anılarıyla (ve mutlaka kenarda bir yerlerde bir mendille) yaz mevsimini kapatabileceğiniz bir seri.

Madoka Oyunları Sıralanıyor

Bu yıl izlediğimiz en iyi ve en şaşırtıcı serilerden bir tanesi de Madoka Magica. Manga yan hikâyeleri ve peş peşe gelen ürünleri bir yana, hikâyede yapılan göndermeler konusunda ciddi araştırmalar yapan ve hâlâ tartışan çok ciddi bir kesim var.

Sadece bu da değil, çeşitli Madoka oyunları yapıp yayınlayan çok fazla hayran da çıktı ortaya. Bu kısa ve amatör yapımların çoğu internette yayınlanmaya devam ederken, serinin yaratıcılarından Gen Urobochi'nin de (Fate/Zero) aralarında bulunduğu bir kadroyla Bandai Namco Games ve Nitro+, Mart 2012'de Mahou Shoujo Madoka Magica Portable adlı bir PSP oyunu için kolları sıvadı. Animasyonlarını gene stüdyo Shaft'ın yapacağı ve animede gösterilmeyen sahneleri içerecek olan oyun, seslendirme kadrosunu da yeniden bir araya getirecek. Ayrıca RPG tarzında olacağı ve birden çok final içereceği de gelen açıklamalar arasında.

Öte yandan doujin (amatör yapımlar) ekibi Twilight Frontier, "Grief Syndrome" adlı Madoka Magica'dan "ilham alınmış" bir oyunun fragmanlarını yayınlamaya başladı. Ekip, hazırladıkları bu PC oyununu ağustos ayında Comiket 80'de 1000 Yen'den (yaklaşık 23 TL) dağıttı. Bu amatör oyunun fragmanını da buradan izleyebilirsiniz: http://tinyurl.com/ogzmadoka



Tabii kendinizi bu kadar yormak istemiyorsanız direkt olarak Kyubey'e daldığınız daha basit (ama rahatlatıcı) seçenekleriniz de var.



Tiger & Bunny'de Final Hazırlıkları

Sunrise, bize kahramanları yeniden hatırlattıkları orijinal serileri Tiger & Bunny'nin finali için büyük planlar yapıyor. Serinin yaratıcılarından Masayuki Ozaki, Twitter hesabında Tiger & Bunny'nin 17 Eylül'de gösterilecek son yayınını kutlamak için tüm gece sürecek bir etkinlik üzerinde çalıştıklarını açıkladı. Son bölüm Japonya'daki birçok sinemada, televizyonla aynı anda gösterilecek ve bu sinemalar tüm gece sürecek etkinliğin yayınını da yapacakmış. Ozaki, detayların üzerinde hâlâ çalışıldığını ancak daha fazla bilginin serinin resmi sitesinden verileceğini yazdı.

Noir Live-Action Detayları

Bundan birkaç ay önce Amerikan televizyon firması Starz, Japonya'da 2001 yılında yayınlanan aksiyon serisi Noir'ın live-action haklarını aldı. Sam Raimi ve Rob Tapert'ın yapımcı koltuğunda olduğu bu adaptasyon için Starz, geçtiğimiz ay televizyon uyarlamasına uyum sağlanması amacıyla yapılan değişiklikleri ve karakter tanıtımlarını içeren bir bildiri yayınladı. Orijinal Noir; günümüzde profesyonel bir kiralık katil olan Mireille Bouquet'in yolunun, hafızasını kaybetmiş bir başka katil olan Kirika ile kesişmesiyle başlıyordu. Kirika'nın elindeki tek şeyin hüzünlü bir melodinin çaldığı bir cep saati olması ve bu cep saatinin de Mireille'in geçmişine bağlı olması, ikiliyi olayları çözene kadar birlikte çalışmaya itiyordu. Starz'ın yayınladığı karakter bilgilerine göre dizi 1960'ların Paris'inde geçiyor. 26-28 yaşları arasındaki Mireille Dubois başroldeki kiralık katil olarak anlatılırken; Kirika, Mireille ile olan bir çarpışması sonucu hafızasını kaybeden 18-20 yaşlarındaki Japon bir kız olarak düşünülmüş. Hikâyeye eklenen karakterlerse CIA ajanı Smith, Mireille'in nişanlısı John Lancaster (çünkü hepimizin bildiği gibi kiralık katil olmak, aslında koca adaylarının kapıda sıralanması için gayet uygun bir meslek), John'un uyuşturucu bağımlısı bir model olan eski kız arkadaşı Alice (ah, eski sevgili draması) şeklinde. Dizinin çekimlerine Ağustos ayında Yeni Zelanda'da başlanıyormuş ve gelecek yaz ekranlara gelecekmiş.



Orijinal Noir'ı çok seven biri olarak, bu diziye son derece olumlu bakıyorum. Eminim, sonunda umutla oturup izleyeceğim ve sevecek bir şeyler çıkartıp gene takip edeceğim bunu.



HAYALET GEMİ

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

Büyüdükçe küçülen dünya

Topu topu 25 yaşında olmama rağmen (evet, bence gayet küçük bir yaş bu) neden daha bu yaşta geçmişe dair hayıflandığımı çözemiyorum. Gerçekten kötü bir hayat yaşamış olsam bir ipucu elde ettiğime inanacağım ama öyle bir durum da yok ortada. O zaman geriye tek manyağın ben olduğunu düşünmek kalıyor ama çevremde de artık hiçbir şeyden eski zevki alamayan yaşıtlarımla, hatta küçüklerimle bile dolu olduğunu görünce evrende kesinlikle yalnız olmadığımı fark ediyorum.
Oyunlarla büyüyen ve oyunlarla ölecek olan bir insanım (öyle umuyorum). Ama oyunların evreni kurtaramayacağını bilsem de en azından kendi baktığım açıdan hayatla oyunlar arasındaki paralel çizgileri görebiliyorum. Ve az önce bahsettiğim sıkıntının aynısının oyunlarda da olduğunu, her ay Posta İdaresi sayfalarının oyunlardan eski tadı alamayanların serzenişleriyle dolup taşması gösteriyor.
Tamam, bedenen değilse de ruhen dinozor olabilirim ama yeniyi de kesinlikle seviyorum, siz de seviyorsunuz. Peki, madem o damaklar neden hep eski tatları arıyor?

Yüksek müsaadenizle hepimiz adına konuşacağım dostlar; eskiden oyun oynamak hayal kurmak demekti çünkü. O piksel piksel evrenler aslında bize hayal kurma fırsatı sunuyordu. Uyumadan önce dinlediğin bir masalı kafanda canlandırmak ya da eğri büğrü çizdiğin resimlerle dünyayı anlatmak gibiydi o oyunlar. Şimdinin aksine her şey hazır sunulmuyordu önüne. O parlak ekrana baktıkça gördüklerin, şu anki tüm grafik sistemlerinden çok daha kuvvetliydi.
O tek piksel adamın adı sen ne koyarsan oydu, macerası senin macerandı. En iyi arkadaşınla oturma odasında, koltukların üzerinde kaleleri fethetmek gibiydi, o koltuklar devasa surlarla çevrili kalelerdi aslında, yalnızca büyükler göremiyordu onları. Söyleyin, öyküsüne, grafiğine, karakterine kızdığınız bir Commodore 64 oyunu oldu mu hiç?

Hayır dediyseniz devam ediyorum. O zamanlar tek rakibimiz de kendimizdik. Amaç ya kendi puanını geçmek ya da arkadaşınınkini gölgede bırakmaktı. Ufak ama zararsız bir rekabetten fazlası yoktu. En son ne zaman puan rekoruna koşarken arkanda seni heyecanla izleyen biri oldu? Tabii aslında internetin insanları daha da yakınlaştırdığı yalanı da kopardı iyice bizi birbirimizden. Abinin *River Raid* puanına meydan okumak ya da ailece *Enduro*'da kapışmak, milyonlarca kilometre uzaktaki tanımadığınız insanlarla yarışmaktan çok daha eğlenceli değil miydi? Ben hiç fark edemedim de, amaç ne zaman gerçekten beraber eğlenmekten çıkıp basit bir ego törpüsüne dönüştü? Madem her geçen gün yakınlaşıyorsak, neden bu kadar yalnızlaştık?

Bu sorunun da cevabını veremiyorsanız devam ediyorum. Bir de eskiden oyunlar yalnızca "Sen istersen" biterdi, öyle ya da böyle. Sonsuz bir gökyüzüydü arka planlar, aydınlıkken mavi, gündüzken turuncu, akşam da siyah olması yeterliydi zamanın aktığına inanmak için. Çocukluğun bir göz açıp kapama süresi içinde geçmişken şimdi gün içinde dakikaların yıllar kadar uzun sürdüğünü fark etmediniz mi? O sonsuz ekrandaki ufak biplemeler eşliğinde ilerleyen şey oyunun karakteri değil, yalnızca bizdik.



Amaç ne zaman gerçekten beraber eğlenmekten çıkıp basit bir ego törpüsüne dönüştü? Madem her geçen gün yakınlaşıyorsak, neden bu kadar yalnızlaştık?

O an evrende sadece biz ve maceramız vardı. Hatalar bizim hatamız, yüksek puanlara yazılan üç harfli isimler şimdi çoğu kelimenin anlatamayacağı onur madalyalarıydı. Söyleyin, eskiden oyuna kızıp joystiğinizi, klavyenizi duvara fırlattınız mı hiç?

Evet, ben de fırlatmadım. Bence en beteri de bu eski oyunların sonsuz olduğu yalanını söylemeleridir insanın gözlerinin içine baka baka. Şunu unutma ki oyun sadece senin hayal gücün bittiğinde, oynayacağın zaman insanlardan kaçacak kadar utandığında, yani çevrendekiler sana büyümeye başladığını söylediğinde biter. Ve aslında sonsuz olan aslında maceranın, oynamanın ta kendisidir. Yalnızca senin hayallerinin davetini bekler hep bir köşede, çocukların koltuklardan kaleleri gibi. Artık sen de göremiyorsun değil mi?

Gerçekten dürüst olalım, aslında değişen tek şey büyüme kisvesi altında hayal etmeyi bırakmamız değil midir? Artık büyüdük ya, büyük bir maceranın kahramanı olmayı istemek, hayal etmek sadece ayıptır. Aslında bunların hepsini önüne hazır istediğin zaman çoktan bitmiştir oyun. Elbette o eski oyunları özleyeceksin, çünkü artık hiçbirine kendinden bir şey katmıyorsun. Onlar sana ait değil ki, onlar yalnızca başkasının oyunları, başkasının hayalleri. Aslında uzun süredir sen kendini değil, sadece başkasının hayallerini oynuyorsun. Tıpkı şu an her gün yaptığın gibi. Bir gün gerçekten kendi hayalini oynayabileceğini umut ederek sayısız günleri ardında bıraktığın gibi. Oyunlarla hayatı paralel koyan çocuksu zihniyetimi mazur görün dostlar, bir anlığına da olsa hepimizin hayallerindeki işlerde çalışıp hayallerindeki hayatları sürdüğünü unutmuşum.

Evet, ekranda kocaman bir "Game Over" yazdığını ben de fark ettim, ama bizler yetişkin insanlarız ve birazdan bütün bu saçmalıklara hep beraber gülüp geçeceğiz. Çünkü gerçekten neleri özlediğini fark edemeyecek kadar köreldiğin zaman çevrendeki herkes sana alkış tutar gösterdiğin olgunluk için. Ve büyümek de bunu gerektirir.

O zaman aramıza hoş geldin…



RÜYA TAMİRLERİ

C.Serpil Ulutürk

serpil@oyungezer.com.tr

İşte yine macera dolu bir gün!

Farkındayım, kimi sabahlar bir yığın dertle uyanıyorsun. Bazen uyandığına pişman edecek kadar acımasızca üşüşüyor hepsi birden; insanlar, bitmesi gereken işler, ertelenip durmaktan rengi kaçmış hayaller, kendine verdiğin sözler, bazen de külçe gibi bir boşluk hissi… Bir saat daha uyusaydım diyor çapaklı iç sesin, bir saat daha yumuşak bir yastıkta kaybolmak ve bir saat daha ertelemek istiy... Sızmışsın bile. Uyku çok tatlı geldiğinden değil, ayaklarını yataktan çıkarıp parkeye dokundurduğun anda başlayacak olanlara hazır hissetmediğinden. Bazen o bir saatten de fazlasını çalıyorsun yaşaman gereken günden, uyuyorsun, biraz daha, belki de birazbirazbiraz daha, dinlenmek için yattığın uyku seni yorana kadar, daha fazla yatacak halin kalmayana kadar belki. Sen yumulmuş gözlerini kırpıştırırken, saatlerdir gergin gergin yatağının başında uyanmanı bekleyen gün, nihayet sahne sırası kendine geldiği için mutlu ama pek fark etmiyorsun büyük ihtimalle.

Dilin damağına yapışmış, büyük bir bardak su içmek için mutfağa giriyorsun. Ya "bu kadar uyunur mu" diye konuşan bir çift gözle karşılaşıyorsun orada ya da dünden kalmış, dünün sefaletini hatırlatan yarım yamalak izlerle. Belki o gözler günaydın diyordu, belki mutfakta her şey olması gerektiği gibiydi, fark etmez, canın sıkkın, kafan kazan, sen bugünün hiçbir şeyini sevmemeye hazırsın. Zaten evde su da kalmamış… Musluklardan akan suyu içemediğin bir memlekette yaşadığına sinirleniyorsun. Nihayet gerçekten sinirlenmeye değer bir şeyin olduğu için bu meseleyi istediğin kadar uzatabilirsin, birazdan sipariş edeceğin bir damacana su gelene kadar mesela.

Telefonu almak için tekrar yatak odasına yöneliyorsun, ama o senden önce davranıyor. Çalmaya başlıyor, çok sevdiğin için telefonuna yüklediğin, ama bir şarkı olmaktan çıkıp can sıkıcı konuşmaların başlangıç düdüğü haline geldiğinden beri neredeyse iğrenmeye başladığın o melodi… Seni arıyorlar. Kim olabilir? Kendine verdiğin sözlerden biri mi? Belki de unutkanlığın arıyor. Ya da ne kadar kaçsan da yeterince uzaklaşamadığın bir hata. Kim bilir… Adımlarını küçültüyorsun, ses kesilene kadar o odaya girmeyeceksin, çünkü bugün cevapsız çağrı koleksiyonu yapmak için güzel bir gün. Başka da bir halta yarayacağı yok.

Odaya vardığında günün kalan kısmını evde geçirmek konusunda kendini çoktan ikna etmişsin. Sabah vicdanına yalvararak, hantallığına sinirlenerek ele geçirdiğin ve zorlama bir uykuyla tükettiğin o "bir saat"in üstüne şimdi bir sürü başka saat eklemek o kadar da zor gelmiyor, hatta pervasızlığın karşısında için ferahlıyor. Zaten önemli olan ipin ucunu kaçırmak, onu başarırsan gerisi daha kolay kaybediliyor. Odadan çıkarken gözünün ucu hâlâ yatakta ama hayır, kesinlikle daha fazla uyumamaya kararlısın. Madem dışarıdaki işleri yatırdın, hiç olmazsa fırsatını bulmuşken evde birikmiş bir şeyleri halletmeyi düşünüyorsun. Acaba hangi birinden başlasan? Belki bunu kahvaltıdan sonra düşünmek daha iyi olacak. Şimdilik suyu sipariş etmiş olmanın gururuyla yetinebilirsin.

Keyfin biraz yerine geldi ya, basit bir kahvaltı yerine tatil günü havasına girip güzel bir sofra hazırlamaya karar veriyorsun, sevmediğin yeşil zeytinler bile davetli bu sabah yemeğe, yani yenmeye, haha, ne komiksin aslında di mi? Sen salatalıkları dilimlerken içeriden o çok sevdiğin şarkı çalıyor, sözleri mırıldanıyorsun güzel güzel, şarkı susuyor, cevapsız çağrılara bir tane daha ekleniyor.

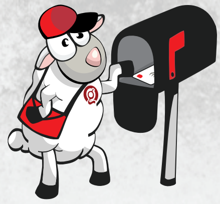
Birden kendiyle barışık bir insana dönüşmüş olsan da kahvaltıda iç sesinle sohbet edecek kadar da değil muhtemelen. Hem senin *kaçırdığın* (ya da son yarım saattir inandığın haliyle söylersek, *içinde yer almayı reddettiğin*) bugün dışarıda neler olmuş bir bakmak istiyorsun. Elinde bir televizyon kumandasıyla, görmek istediğin dünyayı seçmek üzere ekranın karşısına geçiyorsun. Güvenlik güçleri barış için yürüyen insanların ortasına gaz bombaları atarak barışı temin altına almış, geç, üç kadın daha en yakınlarındaki erkekler tarafından öldürülmüş, geç, Somali'ye yardıma giden abiler gürbüz bir şova dönüştürmüşler yaptıkları işi, onu da geç, Demet Akalın'ın yeni şark.., geç, hah dur, sevdiğin bir ünlüyle sohbet ediyor birileri. Belki feyzalacağın bir şeyler söyler.

"Bir gününüzü anlatır mısınız bize, neler yaparsınız?" diye soruyor muhabir. Seninki de soru çalıştığı yerden çıktığı için iştahla anlatmaya başlıyor. Sabahları erken kalkmayı severmiş, mutlaka güne iyi başlamak için yarım saatlik yürüyüşü varmış ormanda. Her sabah? Her sabah, evet. Nasıl olabilir, mesela senin bugün uyandığına benzer bir gün hiç mi uğramaz bu adamın evine? Ne münasebet. Sonra eve dönüp duşunu aldıktan sonra hafif bir kahvaltı eşliğinde sevdiği köşe yazarlarını okurmuş. Sonrası da varmış, tıkır tıkır işleyen bir günlük programdan bahsediyor ama iç sesin şu an daha hoşsohbet, daha gerçek, ona veriyorsun kulağını. Sevdiği köşe yazarları ne ya? Hafif kahvaltı? Ormanı nereden bulmuş ayrıca!? Feyzalmak bir yana hafiften için bulanıyor, bu ünlüyle aynı dünyada yaşadığınızdan emin değilsin. Muhtemelen mutfaktaki musluğundan su içebildiği paralel bir evrenden kopup gelmiş. Televizyonu kapatıyorsun, önündeki yeşil zeytinlere bakıyorsun sevgiyle. Birden uyku bastırıyor. Geniş adımlarla yatağına yürüyorsun.



Uykusuzluğun dibinden yazıyorum sayın okur, uykuya gömüldüğünü hayal ettiğim birinin kalemiyle, biraz da senin yerine.

Posta İdaresi



Tarih: 28 Temmuz 2011, 23:51:01 - GPS verileri: N: 90.00.000, W: 107.58.596.

Tabiat Ana'nın evlatlarını niçin bu şekilde isimlendirdiğini anlayabilmiş değilim. Katrina kim, Irene de nereden çıktı? Bizim buralara da bir Ayşegül Kasırgası uğrar mı? Ya da 17 Ağustos depremine Canan Depremi deseydik mesela, nasıl olurdu? Biz yine de fazla zorlamayalım, hepsine kısaca Afet deyip geçelim en iyisi.

Posta İdarelerinin kırk yedincisine hoş geldiniz.

✉ YENİ HALF-LIFE OYUNLARI HAKKINDA

Selamlar tüm Oyungezer ekibi. Orada keyifler nasıl? Ben lafı uzatmadan direkt soruma geçeyim isterseniz.

Her ay dergiyi alır almaz şöyle bir karıştırıyorum; acaba bu ay yeni Half-Life oyunu ile ilgili bir haber var mıdır diye. Ama anlaşılan Valve'da pek bir hareket yok. En son söylentilere göre Episode 3 çıkmayacak ve yeni oyun Half-Life 3 olacak deniliyordu. Bu bilgi ne kadar doğru? Ve asıl merak ettiğim, elbette ki kesin bir bilginiz yok ancak yeni Half-Life oyununun çıkması sizce ne kadar zaman alır ve hangi seneyi bulur?

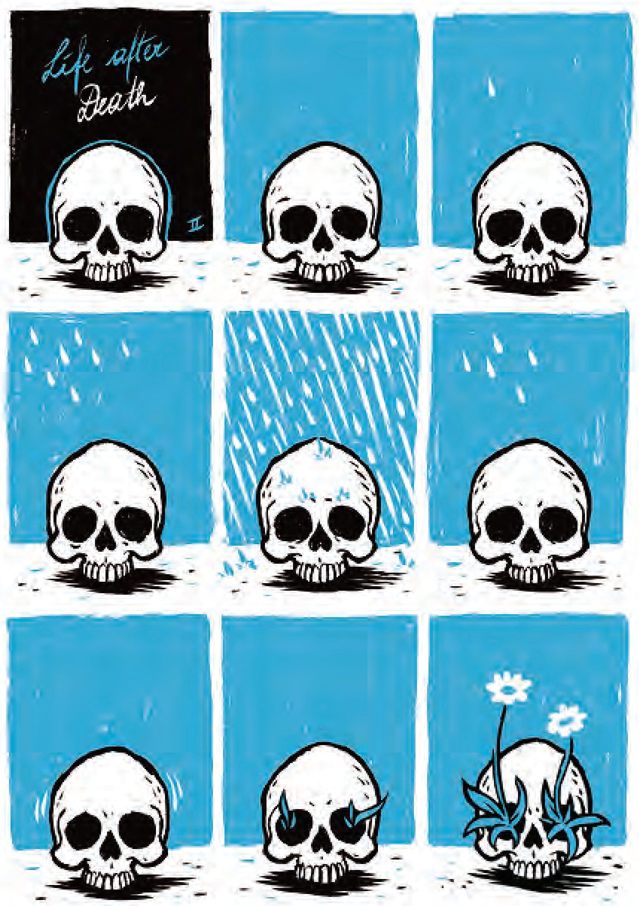
Başarılarınızın devamı dileğiyle,
Furkan Tamer

Kıyamet ne zaman kopacak? Deccal ve G-Man bağlantısı... Hepsi tam φ sayfa, Hypothetical Gamer'ın yeni sayısında!

Furkancığım, Tamerciğim, aynen dediğin gibi kesin hiçbir bilgi yok şu an ortada; her şey söylentiden, dedikodudan ibaret. Gabe Newell durumu şöyle özetliyor: "Bu soruyu soracak kadar bilgi sahibiyseniz, cevabın ne olduğunu da biliyorsunuz demektir."

Bildiğiniz üzere şu sıralar *Counter-Strike: Global Offensive* ve *DOTA 2* üzerine yoğunlaşmış durumda Valve. Her oyun için farklı ekipler çalışıyor olsa dahi en azından 2012 yılında yeni bir *Half-Life* oyunu beklemek hayalperestlik olur.

Kişisel tahminimi merak ediyorsan, *Episode 3*'ün hiç çıkmayacağını ya da gönlümüzü almak için *Half-Life 3*'ün yanında veya öncesinde ücretsiz olarak dağıtılacağını düşünüyorum. Büyük olasılıkla kafamızdaki "daha gerçekçi grafiklere sahip *Half-Life 2*"nin ötesinde bir şey üzerinde çalışıyor Valve. Doug Lombardi'nin önerisine uyup biraz daha sıkacağız dişimizi.



Ölümden sonra hayat var.

✉ TDK BAŞKANININ KAYIP ÇOCUĞU BENİM

Merhaba Eren Abi ve bu yazıyı okuyan herkes. Dertlere derman, yaralara merhem olmaya geldim desem abartmış olurum, sadece bir merakı giderip gideceğim. Öncelikle "börtü böcek"in tam anlamı, çeşitli böceklerdir. Gerçi tam bir anlamdan bahsetmek mümkün değil çünkü börtü sözcüğünün bir anlamı yok. TDK sözlüğüne göre tanımsız bir sözcük börtü. Börtü böcek bir ikilemedir ve ikileme çeşitleri vardır. Yapılarına göre ayrı, oluşturan sözcüklere göre ayrı incelenirler. Yapısına göre börtü böcek isim-zamir ikilemesidir. Oluşturan sözcüklere bakarsak bir anlamlı bir anlamsız sözcükten oluşan ikilemeler grubuna girer. Böceğin anlamını hepimiz biliyoruz sanırım, yani böcek anlamlı bir sözcükken, börtü pekiştirme amacıyla kullanılan anlamsız bir sözcük.

Hep oyun hep oyun, biraz da eğlenirken öğrenelim, di mi ama? Aklındaki gereksiz sorulardan birini kısmen de olsa cevaplayabildiysem ne mutlu bana. Yazımı herkese yapış yapış sıcak yaz mevsiminde börtü böceksiz günler dileyerek bitiriyorum. Öptmkibbyesss.
Ece Yılmaz

Verdiğin bilgilerle karanlık dünyama bir güneş gibi doğdun Ece. Geçen ayki sorumun ardından elime ulaşan diğer açıklamaları da paylaşayım izninle. İsmini vermek istemeyen bir okurumuz "börtü"nün "bitki örtüsü"nün kısaltması olduğunu iddia etmiş. İsmini veren ama benim kabul etmediğim bir diğer okurumuzsa işi bir adım öteye taşımış ve şöyle demiş: "Böyle Ölürse Rahat Taşkınlık Üretemezler!"

✉ EZIO'NUN ORTA YAŞ KRİZİ

Tüm Oyungezer ekibine merhabalar. Derginize ilk defa mail atıyorum. Dergi bu hafta bir konu üzerine yazmıyor galiba çünkü ağustos sayısının Posta İdaresi bölümünde konu bulamadım. Bu nedenle serbest yazacağım. Ha unutmadan sorunuza da cevap verebilirim. Börtü böcek ikilemesinin anlamı anlamlı anlamsızmış ve börtü anlamsızı temsil ediyormuş. Yani börtünün bir anlamı yok. Çok fazla anlam kelimesi kullandığım için anlamanız zor olabilir ama başka türlü de anlatamazdım :) Ben sizin sorunuza cevap verdim siz de biraz benim sorularıma cevap verirseniz çok sevinirim.



**Neden bahsediyorsun...
Ben anlamıyor!**

Öncelikle Türkiye'de çok fazla (neredeyse hiç) oyun yapılmadığını söylemek isterim. Yapılanlarsa diğer oyunların yanında çok sönük kalıyor. Ben de şunu diyorum, Oyungezer ekibi olarak şöyle güzel bir oyun yapsanız. PES, FIFA veya en azından Virtua Tennis kadar iyi de olsa patlar gider :)

11 yaşımdayken günlüğüme yazdığım satırlar geldi aklıma. Yazım hatalarına dokunmadan yayımlıyorum:

"Ben bu sıralarda oyun yapma konusuna takılıp kaldım. Aslında bunun için çok iyi programlar, bissürü çalışan lazım ama. Başta satranç, sonra tavla, sonra dama, sonra FRP, sonra RTS, sonra ADVENTURE diye gidebilirim ama yapacağım oyunların sırayla Heroes of Might and Magic 6, Final Fantasy, StarCraft, Grim Fandango ve Monkey Island gibi oyunlara benzeyeceğini sanmıyorum ama önceden çok basit oyunlar yapıp sonradan işi genişletebilirim. Nasıl günlük, iyi olmazmıydı?"



Gördüğünüz üzere sıralamayı *biraz* karıştırmışım.

Bir de size bir sorum olacak. 12 yaşında bir çocuk olarak oynamam için bana ne tür oyunlar önerirsiniz? Çünkü fazla oyun almıyorum ve aldığım oyunlar da genellikle popüler oyunlar oluyor (Crysis 2, CoD 6, AC serisi falan).
Saydığın oyunların 16-18 yaş ve üzeri için uygun olduğunu göz önüne alırsak, iyi halt ediyorsun (: Zamanında biz de oynadığımız için oynama diyemeyeceğim, ama oynama. Daha doğrusu sadece aksiyon oyunları oynamakla yetinme, tek bir türün içinde sıkışıp kalma. Rol yapma oyunlarıyla hayal gücünü geliştir, strateji oyunlarıyla kafanı çalıştır, macera oyunlarıyla İngilizceni ilerlet... Her şeyden önemlisi, oyunlara ve oyunlar vasıtasıyla dünyaya dair daha bilinçli bir yaklaşım kazan ve ufkunu genişlet. Yıllar sonra tüm bunların sana büyük katkısı olacak, kendimden biliyorum.

Bir de Assassin's Creed serisinin son oyunuyla ilgili bazı sorularım olacak. Son oyunun videosundaki adam Ezio muydu değil miydi? Bunu bayağı merak ediyorum çünkü Broortherhood'la Revelations arasında Ezio'nun o kadar yaşlanmasını sağlayacak zaman farkı var mı? Eğer o adam Ezio değilse de oynanabilir karakteri Ezio olan bir oyunun tanıtım videosunda niye başka bir yüz kullansınlar?
Gördüğün karakter Ezio'nun yaşlanmış hali. Kronolojik olarak sıralamak gerekirse:

- **1459 - Ezio Auditore da Firenze'nin doğumu**
- **1499 - Assassin's Creed II *(Ezio 40 yaşında)***
- **1503 - Brotherhood *(Ezio 44 yaşında)***
- **1511 - Revelations *(Ezio 52 yaşında)***

Sekiz yıl da az zaman değil hani. Lakin az önce Can'la konuşuyorduk ve o da sana hak verdiğini söyledi: "Yılların yükü sanki bir anda omuzlarına binmiş gibi."

Son bir konuya daha değinip mektubumu bitireceğim. Şimdi (reklam yapmak gibi olmasın ama) ben bu sene okul birincisiydim. Karne hediyem telefondu ve babamla şimdiden pazarlık yaptık, eğer 6. sınıfta da ilk 3'e girersem bana masaüstü PC alacak. Şu anda laptop ve PS2'm var. Sizce PC mi tercih etmeliyim yoksa Xbox 360 falan daha mı iyi olur? Daha doğrusu PC mi alayım yoksa konsol mu?

Sahip olduğun dizüstü bilgisayar eğer seni birkaç sene daha idare edecek gibiyse konsol almayı düşünebilirsin. Öbür türlü PC almak bence daha mantıklı bir seçim olacaktır.

Biliyorum mektubum biraz uzun oldu. Eğer bunu derginin bir köşesinde paylaşırsanız çoooooooooooook mutlu olurum.
Tuncer Haydarlar

Hiç de bile, tam kararında olmuş mektubun Tuncer. Kendine çoooook iyi bak!

✉ SELAM

Selam
Doğukan Keskin

Aleykümselâm! Çok uzun mektuplar göndermeyin dediysek bu kadar da demedik a dostlar! Ya da mektubunun geri kalanını chupacabra'lar kaçırmış Doğukan, bilemiyorum...

✉ MEKTUP

Yayınlama onu.
Emir Şen
Siz nasıl isterseniz, Sayın Emir Kipi.

✉ X ESKİ X DEĞİLSE Y KAÇTIR?

Merhaba,
Kardeş dergi Free2Play'den selamlar. Orada vaziyet nedir? Burada, şahsi bir taşınma serüveninin ortasındayım. Kolilerin, planların ve tembelliğin içinde hayatımı idame ettiriyorum.
Eren Okka, İstanbul'dan bildiriyor: Bayram vesilesiyle de olsa, yalnızlık bu şehre çok yakışıyor.

Bu mail'i Posta İdaresi'nde yıllardır dile getirilen bir mesele hakkında bir oyuncu ve okur olarak şahsi bir yorumda bulunmak maksadıyla yazıyorum. Görünüşe bakılırsa hemen herkes oyun oynamanın eskisi kadar keyif vermediğinden şikâyet ediyor, "Nerede o eski oyunlar?" diye soruyor. Ben de bu soruyu geçen yıllar boyunca pek çok farklı konuda defalarca kendime sordum. Lafı uzatarak lüzumsuz işgücü kaybına neden olmak istemediğimden lafı kısa kesmeye gayret edeceğim. Karamsar olmak istemiyorum ancak aradan geçen zamanla birlikte, eskiden sevilen pek çok mutluluk verici uğraşın zamanla silinmeye başlaması sürecin doğal bir parçası. Daima yeni sorunlarla karşılaşır ve yeni sıkıntılar çekerken mutluluk veren pek çok şey gittikçe silikleşerek zayıflar. Bunu emo'luk olarak yorumlamayalım; Schopenhauer'un elçisiyim ve tüm insanlara ıstırap verecek trajedilerden bahsediyorum. Bu sevimsiz adam; yalnızca bir çocuğun nesnel keşiflerden doğan naif hazzı duyumsayabileceğini söylüyor. Gözlemler ve tüketime dayalı uğraşlar rutine bindikçe mutluluk hissi azalıyor ve bazı durumlarda neredeyse tamamen kayboluyor. Ne var ki bunu kabul etmek istemiyor ve nesnel keşif heyecanı yerine hırs, başarı kaygısı, sahiplenme isteği gibi öznel yaklaşımlarla aynı durumlardan aynı hazzı alabileceğimizi düşünüyoruz.

"Özlediğimiz şeyin '14 yaşındayken oynadığımız oyun' değil de, '14 yaşındayken oyun oynayan kendimiz' olduğunu gözden kaçırıyoruz."

Bunun bize yansıma biçimi şu: Geçmişe dair gözlemlerimizde ortak bir hataya düşüyor ve aslında neyi özlediğimizi tespit edemiyoruz. Özlediğimiz şeyin "14 yaşındayken oynadığımız oyun" değil de, "14 yaşındayken oyun oynayan kendimiz" olduğunu gözden kaçırıyoruz. Dünya tasavvurumuz değişiyor ve yiten keşif hissinin ardından oyun oynamak da eskisi gibi mutlu etmeyen alelade bir meşgale gibi hissettiriyor. Çareyi yanlış yerde arayıp nostalji peşine düşüyor, 20 sene önce çıkan oyunları övüyor ancak yine de umduğumuz heyecanı tekrar yaşayamıyoruz. Aynı durum eski tadı vermediği söylenen dergiler, filmler vs. için de pekâlâ geçerli sayılabilir. Değişiyoruz ve bizi mutlu eden tüm uğraşlar da çekiciliğini yitiriyor.

Ben bu meselenin çözümünü tüketmeye dayalı uğraşlar üzerine kurulu yaşamlarımıza yoruyorum. Üretmek kişiyi zihinsel olarak zinde tutar, daima yeni bir şey yaratmanın heyecanını verir. Oysa tüketmeye dayalı tüm hobiler kısa süre içerisinde monotonlaşarak eski hazzını vermez olur, hayatımız tamamen bu tür meşgaleler üzerine kuruluysa büsbütün mutsuz oluruz. O yüzden oyun oynamak yerine mod yapımını öğrenmek, kitap yazmak, kısa filmler çekmek, resim yapmak veya bir enstrümana başlamak gibi yaratıcılığa ve üretmeye dayalı eylemlerin yaşamlarımızı yeniden bir derece daha sürükleyici ve keyifli hale getireceğine inanıyorum. Böylece arada sırada oynayacağımız oyunlardan veya okuyacağımız oyun dergilerinden de daha fazla keyif alacağız. Eğer buna diretir ve oyunların yalnızca oyun olduklarını, değiştiğimizi ve kendimizle birlikte tüm dünya algımızın da değiştiğini kabul etmezsek oyunlardan şu anda aldığımız keyfi dahi alamayacak hale gelebiliriz.

Kısa keseceğim dedim ancak yine de lafı uzatmaktan kendimi alamadım. Kolay gelsin Eren Bey, bir gün görüşmek dileğiyle.
Ufuk Özden

Üzerine bir şey eklemek yerine teşekkür etmekle yetinecek, yazdığın uzunca paragrafları görüp de buraya atlayan okura da geri dönüp mektubunu *en az* bir kez okumasını önereceğim. Teşekkürler Ufuk; tebdilimekânın sana mutluluklar getirmesi dileğiyle.



✉ DERİN KONULAR

Merhaba değerli Oyungezer yazarları. Bu sıcak yaz günlerinde kafamı kurcalayan ve de uzun süredir kurcalamakta olan bazı düşüncelerimi, görüşlerimi sunmak istiyorum ki belki yazdıklarımdan düşünceleri değişen birileri olur veya sizin cevaplarınızdan benim hayata bakışım değişir.

Herkesin fikir paylaşımına yaklaşımı böyle tarafsız olsa keşke. Haklı olduğumuzu ispatlamak için çabalamak yerine dürüstçe tartışsak, konuşma sırasının bize gelmesini bekleyeceğimize önce karşımızdakini adamakıllı bir dinlesek...

1. Günümüz dünyasında sanki insanların birbirlerinin emeğine saygısı kalmadı. Mesela korsan oyun alırken bile kendi kendimizi, “Kardeşim onlar da pahalı yapmasalardı”, ya da “Türkiye'ye ucuz gelmiyor ki alalım” diyerek avutuyoruz. Aslında yaptığımızın emek hırsızlığı olduğunu ve çok büyük suç, ayıp olduğunu görmezden geliyoruz.

Burada suç biraz bizde, biraz da emek kavramını ayaklar altına alanlarda. Birkaç saatini 6GB'lık bir oyunu bir dosya paylaşım sitesine parçalar halinde yüklemeye mi harcadın? Aferin sana. İnternetin bir köşesinde bulduğun bir yazıyı kopyalayıp Google Translate'ten geçirip bir diğer köşesine mi yapıştırdın? Eli öpülecek insansın, maşallah! Tüm bunların “emek” olarak nitelendirildiği bir ortamda, “emeğe saygı” kavramının zamanla aşınması ve kendini tekrar eden forum mesajlarına indirgenmesi kaçınılmaz. Gelişmiş teknolojinin ve eğlence dünyasının içine doğmuş, nerdeyse her istediğine kısa sürede ulaşabilen bizler için şaka gibi geliyor sonra o oyunları yapanların yıllar boyunca harcadığı emek. Sahip olmak, sahip olduklarımızın karşılığını vermekten daha doğal geliyor bir noktadan sonra. Kendimiz bir şeyler üretiyor olsak halbuki, bakış açımız nasıl da değişecek.

Ancak insan kendi kendini avutamasaydı, ikna edemeseydi kendisiyle yaşaması mümkün olmazdı. Yaptığımız her şeyde hatalı olsak bile kendi vicdanımızı ben doğrusunu yapıyorum, hatalı değilim diye rahatlatmak insani ihtiyaç sanırım. Aslında insanlar sürekli ofansif düşünmese, kendinin de hatalı olabileceğini düşünerek yeni fikirlere açık yaşasa dünya belki de çok daha yaşanabilir bir hale gelecekti.

Kendisiyle yaşayabilmek için neler yapmıyor ki insan... Yeri geliyor, cinayetleri aklamak için öldürülenleri insanlıktan bile çıkarıyor. Köpek olur, domuz olur; hayvanlar âlemi arasından ismi hoşuna gitmeyenleri seç beğen al.

2. Özellikle ülkemizde insana gereken değer verilmiyor bence. Okullarda mesela, öğretmenler sürekli öğrencilerin özgüvenlerini zedeleyici tavırlarda bulunuyorlar. Sürekli bir yarıştırılma durumu. “Bak oğlum/kızım falanca öğrenci şu notu almış sen niye almıyorsun?” baskısıyla hayatımızın en canlı, yaşanası yıllarını bir sınav ve at yarışı uğruna harcıyoruz.

İki yüzyıl öncesinden kalma, Sanayi Devrimi'nin ardından topluma faydalı bireyler yetiştirme üzerine kurulu bir eğitim sistemini günümüz şartlarında aynen uygulamaya kalkınca böyle oluyor haliyle. Okuduktan sonra saygın bir insan olmak bir yana, iş sahibi olacağınızın dahi garantisi yok artık. Yetmezmiş gibi bir de okulu bitirdikten sonra uzunca bir geri-öğrenme sürecinden geçmeniz gerekiyor ki “eğitimci”lerin yıllarca size dayattığı dar dünya görüşünden kurtulabilesiniz. Hayatınızın baharı ya hani; zihninizde bir bahar temizliği yapacaksınız illa.

3. Tam bir tüketim toplumuyuz. Sürekli bir şeyleri harcayıp sonra dönüp bakmama durumu söz konusu. Her 1-2 yılda bir telefon değiştiriyoruz. Daha iyi oyunları açsın diye sürekli yeni bilgisayarlar alıyoruz. Hiçbir zaman elimizdekiler yeterli olmuyor. Bilgisayar aldığımız zaman buna bir de yeni monitör lazım diyoruz, sesi tam versin diye ses sistemleri 5+1 kulaklıklar alınıyor. Bu farede bilmem ne özelliği var onu da alalım diyoruz. Araba alınca gözümüz sürekli bir üst modelde. Asla aldığımız arabanın tam anlamıyla keyfini çıkaramıyoruz. İlişki durumlarımız da böyle. Arkadaşlık ettiğimiz karşı cinsi isteklerimiz tatmin olduğunda bırakıyoruz. O ilişki için tam anlamıyla emek sarf etmiyoruz. Hayatımızın her safhasına bir kullan at durumu işlemiş durumda. Ve bu durumdan gerçekten çok büyük kârlar eden insanlar var. Aslında biz kendi açlığımızı mı tatmin ediyoruz yoksa başkalarının ceplerini mi dolduruyoruz? Acaba bu kadar tüketmesek, elimizdekilerle mutlu olmayı öğrensek daha mı az mutlu oluruz? Yoksa tam tersi mi?


Çocuklar oyunları şiddete yöneltiyor!

Bir mektup geride Ufuk güzelce açıklamış durumu. Yapılan bilimsel araştırmalar da gösteriyor ki çoğu insan kendini nelerin mutlu edeceği konusunda büyük bir yanılgı içerisinde. Dolayısıyla hayatınızın amacını mutlu olmak olarak belirlediğinizde zaten en baştan kaybediyorsunuz.

Aslında hepimiz bu dünyada önemli bireyleriz. Ve sesimiz çok çıkmasa bile her birimizin görüşü önemli, her ne kadar bazı insanlar bu görüşlerimizi görmezden gelmeye çalışsa bile. Sizin görüşleriniz de biz okurlar için önemli. Değişim istiyorsak değişimi önce kendimizden başlatmalıyız.

Saygılar, sevgiler.

Ali Ekrem Güney

Mektubuna yazdığım ilk cevap bunun üç katı uzunluğundaydı Ali, umarım şimdiki haliyle de yeterli olmuştur. Yine yazarsan çok önemli bir insansın demektir. Yaz yani.

✉ BU MEKTUP GÜMRÜKTEN GEÇER Mİ?

Merhaba;

Derginiz Türkiye standartlarında çıkan en iyi dergi ve uluslararası birçok oyun / elektronik dergisini de kaldırıp kenara koyacak kalitede. Kaderinin Rolling Stone Türkiye, Roll, eskilerden Gameshow vs. gibi olmaması sevindirici. Başarılarınızın devamını dilerim.

Şom ağzımı açayım: *Dur bakalım, şunun şurasında daha dördüncü yılımıza girmek üzereyiz. Bakalım sonumuz hayır mı olacak şer mi?* Kapadım, tamam.

Benim sizden bir ricam var. Bildiğiniz üzere yeni çıkan gümrük yasası sebebiyle, bir sene içerisinde getirtebildiğimiz sipariş sayısı 5'e, ve bir seferde verebildiğimiz sipariş bedeli de 150 Euro'dan 75 Euro'ya düşürüldü. Bunun ekonomik sebepler ile yapıldığı yalanını bir kenara bırakırsak (meslek olarak bankacıyım, bir işe yaramadığını benzer meslektekiler gayet iyi bilirler– bu kocaman bir yalan, hele ki paketlerin %95'inin bu sınırı geçmediği beyanatından sonra, keza madem geçmiyor, ne diye kurcalıyorsun), biz oyun severlerin oyun alması son derece zorlaştı. Sendit.com gibi

Gezenti

Oytun İdil



Mars'tan gelecek ilk fotoğrafta kendini imha etmeye programlı Gezenti bölümümüz, ağzımızı birkaç karış açık bırakacak bir katılıma sahne oluyor bu ay. Coğrafi Kuzey Kutbu'na dünyanın en güçlü nükleer reaktörlü buzkıran gemisiyle yaptığı yolculukta üşenmeyip Oyungezer'ini de yanında götürmüş Oytun İdil. Üşütmediğini umuyor ve kendisini ayakta alkışlıyoruz. Ofise uğrarsan sıcacık limonlu çay yapacağız sana Oytun.

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylediğiniz takdirde Duke Nukem Forever çıkacakmış! Ha durun bir dakika...

sitelerden şu anda oyun alamıyoruz, gümrük problemleriyle boğuşmak gerekiyor (ki gerçekten büyük çiledir).

Bu problemi aşmak için, "Yurtdışından oyun getirtme yolları" temalı bir kılavuz hazırlarsanız çok faydası olur, özellikle biz konsol oyuncularına (hele ki benim gibi Xbox sahiplerine). Şu an Türkiye'deki bir konsol oyunu fiyatına yurtdışından 2 veya 3 oyun alınabiliyor (posta dahil), en azından alınabiliyordu. Açıkçası ben beni soyan insanlara bir kuruş para kazandırmak dahi istemiyorum (oyun ithalatçıları, hükümet, devlet vs. kim ise sorumlusu). Yardımcı olabileceğinizi umarım.
İyi çalışmalar dilerim.
Oganalp Canatan
Bu meseleye iki farklı açıdan yaklaşabiliriz. Tüketici açısından baktığımızda belirli ürünlere ucuz erişim olanağının devlet tarafından önünün kesilmesi son derece sinir bozucu bir durum; ithalatçı firmalar açısından baktığımızdaysa bilumum vergi neyin sebebiyle yurtdışındaki fiyatlarla rekabet edememek, aynı şekilde.

Yabancı müzik piyasasını takip ediyorsanız ya da en azından internet üzerinden şarkı sözleri aratıyorsanız gözünüze çarpmıştır; bazı albümlerin Japonya sürümünde hep fazladan parçalar (Japanese bonus track) yer alır. İnsanlar albümleri yurtdışından getirtmek yerine Japon dağıtıcılardan alsın diye, özendirme ve rekabet amaçlı üretilmiş bir çözüm bu mesela. Bizde de eğer kutulu oyunların ücretlendirilmesi konusunda başka bir çözüm yolu bulunamıyorsa, bu oyunlar en azından örneğin Türkçe seslendirmeli olarak satışa sunulabilir. Ha devletimiz sağ olsun böyle çözümler üretmek yerine önümüze daha fazla engel ve yasak çıkarıyor, o ayrı. *(Elle tutulur çözüm yolları bulursak, "Yurtdışından oyun alma rehberi"ni de yaparız elbette, hatta yapmalıyız. -Serp.)*

✂ --- UZUN LAFIN KISASI ---

Bu ay yeni bir uygulama deniyor ve tamamını sığdıramadığım mektuplardan derlediğim seçmece sorularla devam ediyorum. Deneysel idarecilik sen çok yaşa!

DVO'lar ile derdim var. Tamam anlıyorum, oyunları yapanlar da sonuçta para kazanmak zorunda, ancak neden her DVO'da oyundan az da olsa zevk alabilmek için para ödememiz gerekli? Hadi WoW falan tamam da, neden F2P oyunlarda da durum böyle? F2P ismiyle müthiş bir şekilde çelişmiyor mu bu durum? Hadi anlarım para verene ufak avantajlar olabilir, ancak resmen her oyunda ezip geçiyorlar yahu. Hadi o kadar para alıyorsunuz, neden oyuna hiç bakım yapmazsınız? Özellikle oyunlar sunucularını Türkiye'ye taşıyınca oyun oynanmaz oluyor. Hileden hurdadan geçilmiyor. Eren Abi senden bu sorunları bana en az yaşatacak oyun önerisi bekliyorum.
Sarp Başaraner

Free-to-play iş modeli erişimin tüm oyunculara ücretsiz olarak sağlandığı oyunlardan ufak ödemeler (microtransaction) yoluyla gelir elde etmek üzerine kurulu. İsmiyle ya da amacıyla ilgili bir çelişki yok yani ortada. İdeal şartlar altında ödemelerin oyuncuya yalnızca zaman ya da oynanış üzerinde bir etkisi bulunmayan eşyalar kazandırması gerekiyor. Lakin daha fazla gelir elde etmek için bu idealden uzaklaşıldığına ve para ödeyen ve ödemeyen oyuncular arasındaki dengenin ciddi biçimde bozulduğuna, dediğin gibi, şahit oluyoruz sıklıkla.

Açıkçası madem bu kadar çekmişsin, mümkünse bir süre F2P oyunlardan uzak dur derim. Yegâne önerim yine *Guild Wars* olacak. Hem aylık ücreti yok, hem de (tahminen) önümüzdeki yıl *Guild Wars 2*'ye geçiş yapabilirsin.

Şu Fraps'in kullanımını bana bir güzelce açıklayabilir misiniz?
Batuhan Yücer

Ama bu çok kolay? Oyunlardan ekran görüntüsü yakalamak için *Screenshots* sekmesine gelip resimlerin hangi klasöre kaydedileceğini seçiyor ve görüntü yakalama tuşunu belirliyorsun. *Movies* sekmesinde aynı işlemi video yakalamak için yapıyor, gerekirse fazladan birkaç ayar daha yapıyorsun. Ardından Fraps açıkken herhangi bir oyuna girdiğinde, önceden belirlediğin tuşları kullanarak ekran görüntüsü veya video yakalatıp sabit diskine kaydedilmesini sağlayabilirsin. Belirlediğin kısayol tuşunun (ör: F10) oyundaki bir tuşla çakışmamasına dikkat etmen lazım tabii. Her ekran görüntüsü aldığında bir de quick save yapmak istemezsin mesela.

Çok detaylı bir anlatım olmadı biliyorum ama zaten çok fazla ayar gerektirmeyen, kullanımı basit bir uygulama Fraps. Eğer anlamadığın bir özellik ya da yaşadığın özel bir sorun varsa doğrudan onu yaz istersen, o konuda da yardımcı olmaya çalışırım.

GTA oyunlarının hiçbirinde çocuk yok sanırım. Evet, bu iyi bir şey ama benim anlayamadığım, otomobil kullanırken veya görev esnasında istemeden -veya isteyerekhayatına son verdiğimiz insanlar o kadar da rahatsız edici olmamasına rağmen, "ya o adamın yerinde bir çocuk olsaydı" şeklinde düşününce neden birden duraksıyoruz? Yetişkin biri de, küçük bir çocuk da insan ve ikisi de masum?
Semih Etiğ

Kendimizin olsun ya da olmasın çocukları korumak, on binlerce yıl öncesinden bu yana içimize, yani genlerimize işlenen bir güdü. Diğer yandan her ne kadar neslimizi ve soyumuzu devam ettirecekleri için daima önem taşımış olsalar da, insanlık tarihi boyunca değişen toplumsal değerler sonucunda çocuklara karşı daha korumacı bir tavır takındığımız söylenebilir. Özellikle son zamanlarda bilinçli olarak zihnimize pompalanan aşırı-hassasiyetlerden biri bu ve karşı koymakta güçlük çektiğimiz için başkaları tarafından kullanılmaya fazlasıyla açık. Çok uzaklara bakmaya da gerek yok hani. Son yıllarda "çocukları zararlı içeriklerden korumak için" neler yapıldı ve yapılıyor, haberlerde neler okuduk, neler çektik bir düşünün.

Ağustos sayısında uzun uzun incelemesini yaptığınız Deus Ex isimli oyunu (nedense) daha önce duymamıştım. Yine de hakkında sormak istediğim (saçma) bir soru var. Böyle büyük yankı uyandıracak bir oyuna "Deus Ex" gibi bir isim vermedeki amaç nedir? Dös Eks gibi ismi olan bir oyun ilk bakışta beni bağlamayacak, sıkıcı bir oyun izlenimi verdi nedense. Sonuçta ilk izlenim çok önemlidir değil mi?
Can Aviral



Gayet anlamlı da bir isim aslında Deus Ex. "Makineden tanrı" anlamındaki "deus ex machina" kalıbından geliyor ve hem aynı adlı hikâye aracına, hem de oyundaki çeşitli güçlerin tanrılaşma çabasına bir gönderme niteliği taşıyor. İlk izlenim önemlidir tabii ama bir isim bir kez marka oldu mu kulağa hiç de tuhaf gelmiyor doğrusu. Oyungezer artık size tuhaf geliyor mu mesela?

Efendime söyleyeyim, bu ayı da Ramazan'dı, Irene'di derken böyle idare ettik. Başımıza gelen ya da en azından benim başıma gelen en güzel şey Bastion oldu. Oynadıkça oynayasım, Posta İdaresi'ni biraz daha geciktiresim geldi. Peki bunu yaptım mı? Ayıpsınız. *-Eren Okka*

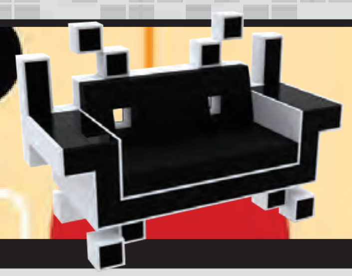
"Brootherhood'la Revelations arasında Ezio'nun o kadar yaşlanmasını sağlayacak zaman farkı var mı?"

İdaresiz

"Börtü böcek"teki "börtü"nün ne anlama geldiğini sormuşsun. Bunun cevabını ben de bilmiyorum ve ben de sana buna benzer bir soru soracağım. "Saçma sapan"daki sapanın neden saçma olduğunu hep merak etmişimdir. Sapan neden saçma olabilir ki?
Alp Yıldız

Bunun cevabını ben de bilmiyorum ama Sırık Ayşe fasulyesinin isminin nereden geldiğini hep merak etmişimdir. Cevabını bilen varsa da söylemesine gerek yok, sanırım bununla yaşayabilirim.



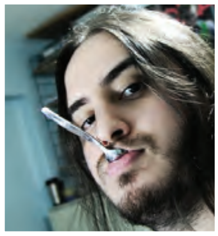


PIXEL





BİR FİKRİM VAR!



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

Fikirler kurşun geçirmez olabilir, başka bir konu bu, ama iyi bir fikriniz varsa oyun dünyasına 1-0 başladığınız artık bir gerçek. Seri üretimde olan piyasanın "yeni fikirlere" kapısı sonuna kadar açık. Gamescom'da biz bunu bir kez daha gördük. Örnek vermek gerekirse Journey iyi bir seçim olacaktır. Herkesin gözü ondaydı. thatgamecompany'nin patronu **Journey**'in fikrinin bir günde çıktığını, Flash tabanlı olmak üzere bir haftada prototipinin yapıldığını, birkaç ay içinde de 3B olarak PS3'te sunuma hazır olduklarını dile getirdi. Şu anda da PSN için en çok beklenen oyunlar arasında kendisi.

Benim bir diğer beklediğim indie yapım **Fez**. Fez aslında 1996'dan beri yapım aşamasında ama şans anca yüzüne güldü. Ve o günden bugüne kadar da hâlâ orijinalliği koruyor. İyi bir fikrin en büyük şanssızlığı aynı kulvardaki başka birinin de aklına gelmesiyse, Fez bunu yaşamadı. 3B kavramını ekip büken Fez tam bir ödül avcısı olacak şüphesiz. **Insanely Twisted Shadow Planet**'ı da merakla bekliyorum. Limbo gibi sanatsal bir bakış açısına, ama daha çılgın bir oynanışa sahip. *Uçan daire* içeren bir fikir ne kadar güzel olabilirse, o kadar güzel ITSP. Öneririm.

AYIN ÖNERİLERİ

- **Breaking Bad**'e başlanmadıysa başlanır.
- **Unirock Festival**'e gidilir.
- 1 Ekim'deki **Dredg** konserine helalleşip gidilir!

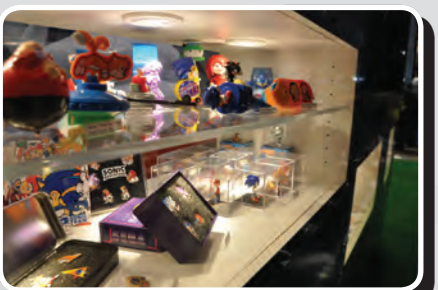
PIXEL PIXEL GAMESCOM!

"Zaten onlarca Gamescom sayfası okuduk, burada da mı Gamesom ya?" diye hayıflanıyorsanız, "durun, tam öyle değil!" demek isterim! Son model oyunların oynandığı bir fuara gittiğimiz doğru ama onların içinden sadece bir stand benim favorimdi. Tabii ki o da bu sayfaları ilgilendiren retro köşesiydi.

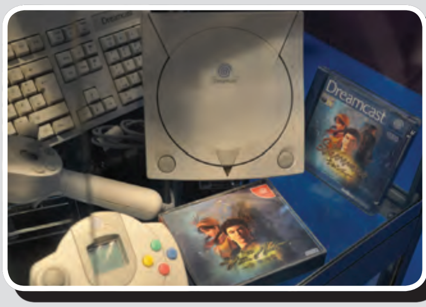
Return Magazine'in liderliğinde hazırlanan mekan olabildiğince büyük. Normalde şöyle düşünmeniz normal: "Öyle modern bir ortamda böyle retro bir mekana kim girer de zaman harcar?" Haksız değilsiniz, ama inanın mekan ağzına kadar doluydu ve insanlar saatlerini geçiyordu bu mekanda. Hem de sadece fosil olan bir kitle tarafından değil, yaş ortalaması 20 olan kitle tarafından da sevgiyle karşılanmıştı.

NELER VAR BURADA?

Mekanın konsepti "retro" ve bunun hakkını dibine kadar veren ender çalışmalardan biri. Neredeyse ilk oyundan son oyuna ve onları oynatan oyun konsollarıyla bilgisayarlarına kadar her şey vardı raflarda. Faruk'la mekandan içeri bir girdik, ben bir anda pazarda kaybolan çocuğa döndüm. Ara ki bulasın Volkan'ı! Baktım yerlere armut koltuklar atmışlar, karşılarında da çok eski tüplü bir TV, PlayStation'da ilk Gran Turismo oynanıyor! "Allaaaah" diye bir bağırdım. Sanıyorum ki PS1 zamanından başlıyor konsept. Alakası yokmuş!



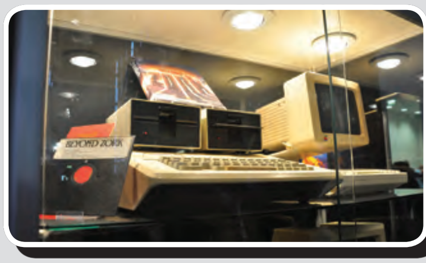
Kafamı sağa çeviriyorum biri C64'te kod yazıyor taktuk. Sola çeviriyorum ilk Sonic'ten son Sonic'e kadar eksiksiz bir koleksiyon görüyorum. Elimi uzatıyorum ama cam var, ulaşamıyorum! Arkama bakıyorum; Sega Game Gear var. Ah ulan, bunu almak için kaç gün öğle yemeği yememiştik, anılar geri dönüyor bir anda. Sonra önüme bakıyorum; ilk kez gördüğüm Pioneer konsolu ve üzerinde plak şeklinde bir Street Fighter II! Köşesindeki rafta kaset şeklinde Pac-Man bana bakıyor. Bırakın da bir kafa ayarı yapayım arkadaş!



ÜÇÜNCÜSÜNE GEREK YOK!

Kafayı ne tarafa çevirsem onlarca yıl akıyor üzerime. Dreamcast bana doğru gülümsüyor. Ah diyorum sen gitmeyecektin, hemen yanında da Shenmue! Hem de Japonca baskısıyla bir pırlanta edasıyla gözlerimi kamaştırıyor! Orada içimdeki hırsız, "Bak sök şu kilidi, çıkar konsolu, tak oyunu, oyna" diyor ama bir ataç bulamıyorum kilidi açacak, vaz geçiyorum...

Atari salonlarında büyümüş her kişi Neo-Geo'yu bilir ama onun konsolunu pek bilmez. Türkiye'de çok az kişide olan bu konsolu karşımda görünce "Acaba satarlar mı?" diye düşünmeden edemedim, ama alıcı gözüyle incelemeye devam ettim. Kesinlikle alınıp tüm SNK-Neo-Geo oyunlarının oynanması gereken bir konsol olduğuna tekrar katıldım. Şık alet.



Bunun yanında ilginç tasarımlar da yok değildi. Örneğin biri iPad'i arcade makinesi kıvamına getirmiş. Arkasını kapatarak önüne arcade joystick koymuş, çok şık olmuş. Başka biri kutu kola kadar boyutlarda başka bir arcade makinesi yapmış. Hem arcade joystick'i var, hem de direksiyonu! Üzerine "bunu yapan çocuk kör oldu" diye yazsalar kimse şaşırmaz yani.

SON HAKKIM KALANA KADAR

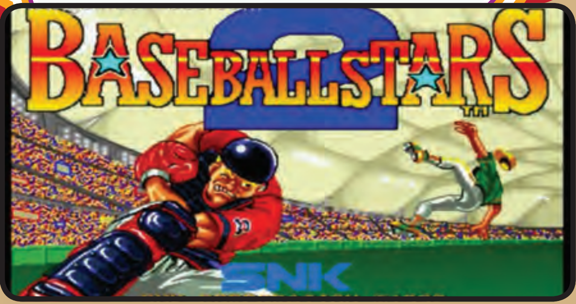
Sonra *yeteeer* diyerekten biraz oyun oynama avına çıktım. Bir de baktım ki ilk Sonic oyunu bana bakıyor. Hemen reset tuşuna bastım, oyunu baştan açtım. Ah, o beyaz ekran! Sonra soluk pikselli Sonic ekranda göründü döne döne ve ilk altın halkamı topladığım günü hatırlamaya çalıştım, hatırlayamadım. Ama ilk bölümü bitirene kadar oynadım. Birkaç saat önce son model Sonic Generations'ı sanki ben oynamamışım gibi davranarak tekrar çocukluk hayranlığımı geri kazandım.

Modelini bilmediğim, cücük kadar bir Apple marka bilgisayarda disket Beyond Zork'u görünce kendimden geçmişim. Dedim Faruk'a *çıkar hocam beni çıkar*. Aşırı doz retrodan gümbürtüye gitmeyelim korkusuyla Return'den uzaklaştık. Kelime oyununa takılmayın...



PSN & XBLA

PSN



BASEBALL STARS 2

ÖMRÜ BOYUNCA HOME RUN YAPAMAYANLAR KULÜBÜ

Türk gençliği olarak çocukluk yıllarımız Amerikan filmlerindeki, kurallarını bir türlü çözemediğimiz bilumum sporu izleyerek geçti dostlar. Ne var ki bu tatsız durum beni yaş ilerledikçe çok pis gaza getirdi ve beyzbol, buz hokeyi, Amerikan futbolu falan hepsinin kurallarını tek tek öğrendim. Tabii bu sporların hiçbiri futbol gibi kale direği yerine geçen iki taş ve bir de topla minimal koşullarda oynanamadığı için gerçeğini tatmak nasip olmadı. İşte Baseball Stars 2 bu kayıp yılları(?!) geri sunuyor bizlere cüzi bir ücret karşılığı. İki farklı ligdeki 12 takımdan birini seçerek ister bilgisayara istersek online rakiplere karşı çatlayana kadar kapışıyor, saha içinde kavga çıkarsa da King of Fighters gibi tekme tokat dalıyoruz. Oyun güzel ama bu özellik haricinde de zerre dokunmamış oyuna SNK Playmore her zamanki gibi. Bildiğiniz 20 liraya 4 MB'lık emülasyon alıyoruz yani. Beyzbolsuz geçen yıllarınıza gözyaşı dökmüyorsanız bu para tuzağınıza da bir liranızı bile kaptırmayın arkadaşlar. Sinirlendim bak!
-Emre Sümer

Platform: PS3, PSP
Çıkış Tarihi: 19 Haziran
Fiyat: 9$
Yapımcı: SNK Playmore
Oyuncu Sayısı: 1-2



XBLA



SF III: 3RD STRIKE ONLINE EDITION

VAR MI PARRY MERAKLISI BEYLER?

Ryu'nun deri ayakkabılar giydiği ilk oyunu saymazsak SF3 serisinin bütün SF'ler arasında en az sevilen seri olduğu yadsınamaz bir gerçek. Oyun, parry sistemi ve oldukça yüksek frame rate içerse de gerek berbat karakter listesi gerekse alışması zor dövüş motoru yüzünden hayal kırıklığı yaşatmıştı. Ama neyse ki bunca olumsuzluğa rağmen özgün bir takipçi kitlesi edindi ve bu grubun da cebine göz koyan Capcom, oyunu yeniden online desteği ile patlattı. Yüksek müsaadenizle SF'nin nasıl bir oyun olduğunu anlatmaya gerek duymuyorum. Oyundaki yenilikler Final Fight: Double Impact'deki gibi. Arcade kabin görüntüsü, artwork'ler, yeni aranje edilen müziklerin yanı sıra tıpkı SF4'teki gibi başarınızda göre yükselip alçaldığınız online puan sistemi falan eklenmiş. Turnuva modu, Daigo gibi müthiş kombolarınızı YouTube'a yükleyebilmek de cabası. Eğer zamanında SF3'ü sevebildiyseniz doğru yerdesiniz ama diğerleri, aynen SF4'e devam! Alex'le oynamayı özlemişim yalnız ha! **-Emre Sümer**

Platform: Xbox 360, PS3
Çıkış Tarihi: 24 Ağustos
Fiyat: 1200 MP, 15$
Yapımcı: Capcom
Oyuncu Sayısı: 1-2



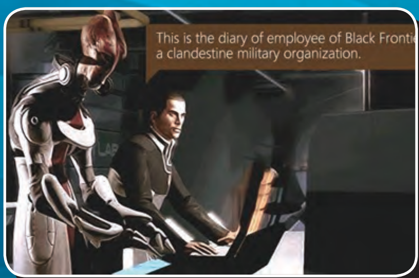
PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



TRAUMA

POINT & CLICK HARİKASI

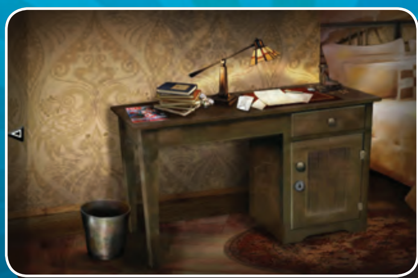
Bir Alman yapımı olan Trauma, bağımsız birkaç kişinin ellerinden çıkmasına rağmen çok iyi işçiliği sayesinde geçtiğimiz sene bağımsız oyun yarışmalarından pek çok ödülle evine geri döndü. Steam üzerinden indirilebilir olarak satılan oyun, ayrıca online olarak da ücretsiz oynanabiliyor. Bir kaza sonucu travma yaşayan karakterimizin zihninde binlerce fotoğraf arasında sıkışmış durumdayız ve bir çıkış arıyoruz. Öncelikle işe dokuz fotoğrafı bularak başlıyoruz. Oyunun orijinal tarafı, fareyle yapacağınız bazı hareketlerle oyunda ilerleyebilmeniz, çıkışlara yönelmeniz. Yani sadece tıklamayacak, yeri gelince şekiller de çizeceksiniz. Mutlaka deneyiz.
http://www.traumagame.com



MASS EFFECT: DARK CORNERS OF THE GALAXY

HAYRAN YAPIMI MASS EFFECT

Dark Corners of the Galaxy ismi hiç orijinal olmasa da bu hayran yapımı oyun ME severleri tatmin edecek bir kaliteye sahip. Soldan sağa ilerlemeli beat'em up türünde ilerleyen oyunda şahane olaylar yok. Ne var? Mass Effect'ten alınma ekranlar ve konuşma balonlarıyla süslenmiş oyunda, kombo hareketlerle birlikte artan seviyeleri geçmeye çalışıyorsunuz. Zorluk derecesi güzel ayarlandığı için oynaması işkenceye dönüşmüyor. Sık sık gelen dev makinelerle birlikte oynanış kıvamını buluyor. Deneyin deriz.
http://tinyurl.com/3e66npm



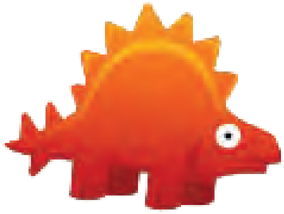
NO PLACE LIKE HOME

BU ODADAN ÇIKMAMIZ LAZIM!

Ne zamandır bir "kaçış" oyunu oynamıyordum. Aslında piyasada bolca bulunuyorlar ama genelde oldukça klişe ve üzerinde az düşünülmüş oyunlar olduğu için hızla uzaklaşıyordum ama bu oyun biraz farklı. 20'den fazla eşya toplayıp bunları kendi aralarında birleştirip, çeşitli bulmacaları çözüp, bunu doğru yerde kullanarak kaçmaya çalışıyorsunuz. Doğru yapmanız gereken yaklaşık 50 adım var ve hatırı sayılır bir zamanınızı alıyor bu. Point & click tarzı oyun severler de göz atsın deriz. Tam çözümlerine bakmadan geçerseniz tamamdır, çözmüşsünüz siz bu işi!
http://tinyurl.com/3osndfp

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR





Sinan: Burlp burlp burlp…
Tuğbek: Ne dediiin?
Sinan: Burlp yaptım burlp…
Tuğbek: Bu bu bu bu bu
Sinan: Hehehehe… Maymuun..
Tuğbek: Yaaa…
Sinan: Hev! hev! hev!
Tuğbek: Koppek mi hiii!!!
Sinan: Yippiii…
Tuğbek: Hehehehe
Sinan: Yippiii…
Tuğbek: …
Sinan: …
Tuğbek: EEEEEAAAEEAAAA!!!
Sinan: Mü mü mü… YIEEEEEE
Tuğbek: ÜÜHHH ÜHÜ ÜÜHHÜÜ EEEEE
Neriman Hanım: Ay aman ne ağladınız hemen n'oldu altınızı mı pislettiniz? Durun durun geldim yaygara koparmayın…
Tuğbek: Hık…
Sinan: Hıkık…
Neriman Hanım: Ay nasıl da sevimli oluyorlar istediler mi?
Serpil: Aman Neriman Hemşire, ne oldu, düştüler mi yoksa yine?
Neriman Hanım: Yok Serpil Teyze bir şeyleri yok. Altına yaptı herhalde seninkisi.
Serpil: Değiştiririz canım korktum bir an yaygara kopunca.
Neriman Hanım: Ah Serpil Teyzecim siz de kaç senedir kahrını çekiyorsunuz bunların, size de yazık bakın kaç yaşınıza geldiniz. Gelin güzel bir eve yerleştirelim onlar da rahat eder siz de.
Serpil: Yok Nerimancım ben sevdiğini huzurevine yatıracak insan değilim. Başa gelen çekilir, hadi git sen sabunlu su getir.

UNUTULMAZ SERİLER

BU KILICI KİM KIRDIYSA ÇIKSIN ORTAYA!

BROKEN SWORD



Bazen tıpkı pokerdeki gibi gerektiğinde çekilmeyi bilmek kadar, bazen de inatla sonuna dek gitmek gerekiyor kıymetli dostlar. Bunun en güzel örneklerinden biri olan **Charles Cecil**, eğer o yıllarda point & click adventure oyunlarında rakiplerine nal toplattıran Sierra'ya meydan okuyup inatla devam etmeseydi, şu an Broken Sword diye bir seri de olmayacaktı.

İşte bu hırsla yola koyulan **Revolution Software**, ardı ardına PCA oyunları çıkarıyor, fakat bir türlü Sierra'ya üstün gelemiyordu. Nihayetinde bu kısır döngü 1996'da firmanın dördüncü oyunu olan Broken Sword'la bozuldu ve bırakın Sierra'yı yenmeyi, tarihin en başarılı adventure'larından biri haline geldi. Ayrıca bu isim de aslında İskoçya'da yer alan, bir doğal enerji yoğunlaşma noktası olan "Sword of Baphomet" isimli yerden gelmektedir. Oyunun öyküsü de bu noktayı kullanan Neo-Templar'ları anlatıyordu zaten.

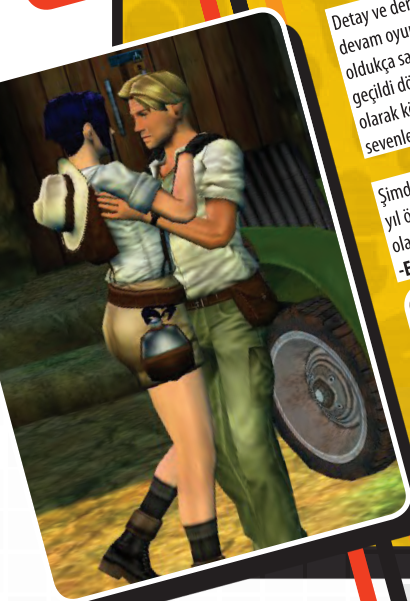


Tabii bu başarının ardında keçi inadından ziyade oyunun klasik animasyonları hatırlatan sağlam grafikleri, son derece başarılı seslendirmeleri, oldukça derin öyküsü ve eğlenceli diyalogları yatıyordu. Indiana Jones filmleri gibi, tarihi ve mitolojik olaylarda bulmacalar çözüp gizem avlayan **George Stobbart ve Nico Collard** ikilisi de oyuna cuk oturmuştu resmen.

Detay ve derinlik konusunda yalnızca Gabriel Knight'ın yarışabildiği bu macera oyunu öylesine başarılı oldu ki devam oyunu da sadece bir yıl sonra geldi ve PSX, GBA, DS, Wii gibi birçok konsola da uyarlandı. İkinci oyun ilkine oldukça sadık bir devam olsa da üçüncü oyunla beraber 3B grafiklere ve Resident Evil tarzı bir kontrol sistemine geçildi dönemin rakipleriyle yarışmak için. Ve gayet de iyi iş çıkardılar doğrusu. Gelgelelim bu başarılı seri oynanış olarak köklerine dönülmesine rağmen dördüncü oyunla son buldu. Oyun ne yazık ki aldığı kötü notlarla tüm sevenlerinin kalbini kırdı.

Şimdiye kadar çıkardığı dört oyunla adventure alanında bir kilometre taşı olan BS'nin bir de film planı vardı dört yıl önce ama uzun süredir ses çıkmıyor bu konuda. Charles Cecil 2012'de çıkacak olan beşinci oyunun klasik 2D olabileceğini söyledi ama kılıç bu, bir kere kırıldı mı tamir etmesi zordur. Haksız mıyım? (Metafor'a gel!)

-Emre Sümer







ÇAYLAKLARA SAYGI





RYU HAYABUSA

Bak şimdi arkasından yaklaşıp nasıl aklını alacağım!

Volkan'ın aslında ninja bir kişilik olduğunu iki aydır ninja temalı yazılar yazdırması sonucu fark edebildim kıymetli okurlar. Ki aynı analizden yola çıkarak kendisinin çocukluğunun da ninja akımının buram buram aktığı 80'lerde geçtiğini tahmin ediyorum. İşte bu akım, bir de aynı derecede patlayan beat'em-up akımıyla birleştirilince 1988'de yepyeni bir seri doğdu: **Ninja Gaiden**

Tabii bu oyun için tasarlanan karakterimiz Ryu Hayabusa da geleneksel ninja kostümüne, çevikliğine ve dövüş tarzına sahipti. Adı "Ejderha Şahin" anlamına gelen (anlam verebilen?) ninjamız, zaman içerisinde Hideyuki Hori tarafından seslendirilip, göz rengi de durduk yere griden yeşile çevrilince de bugünkü halini aldı. Bu garip değişimin açıklamasıysa tasarımcısı Tomonobu Itagaki'den geliyor: "Ryu'ya yeşil göz çok yakıştı lan!"

Ejderha soyundan gelme Hayabusa klanının son lideri olan Ryu, efsanevi **Dragon Sword**'un da sahibidir. Ama bu kılıç yüzünden başına bin türlü bela açılmış, yaratıklarla, şeytan tanrıyla kapışmış, hatta hain amcasını bile öldürmek zorunda kalmıştır. Ne var ki bu aksiyonlar sırasında bir zamanlar düşmanı, şu an ise karısı olan Irene'le tanışmıştır. Kader kısmet meselesi bunlar işte hep. Her neyse, hafızasını yitiren dostu Hayate'ye yardım ederken de yolu **Dead Or Alive** turnuvalarıyla kesişmiş, Kasumi ve Ayane gibi dostlar edinip, benim de acayip sevdiğim Jann Lee'yle dostça bir rekabete başlamıştır.

Ömrü boyunca babası Jo'ya hayranlık duyan Ryu, babasının dağlara antrenmana gitmesinin ardından klanının sorumluluğu genç yaşta omzuna binmiştir. Bu da kendisine oldukça olgun ve sessiz bir karakterin yanı sıra düşmanlarına karşı da müthiş bir acımasızlık kazandırmıştır. Su üzerinde yürümek, duvarlarda koşmak, delici kara delikler yaratmak gibi sayısız Ninpo teknikleriyle de babasını sonunda geride bırakmıştır.

10'un üzerinde Ninja Gaiden oyununda başrolü üstlenen dostumuz, altı tane de Dead Or Alive'da yer almış, bir filmi ve animesi de çekilmiştir. Oyun dergilerince en iyi ninja karakter kabul edilen Hayabusa, tartışmasız da en unutulmaz oyun ikonlarından biri haline gelmiştir. Şimdi izin verirsen ben de gelecek ay Ninja-kun Jajamaru'yu yazmak istiyorum Volkan! *(Bakarızzz -Volk)*

-Emre Sümer

KİMLİK

Doğum Tarihi: 15 Haziran
Yapımcı Firma: Tecmo
Mesleği: Gizlice yaklaşmak, klan korumak, turnuvalara katılmak
Favori Platformları: NES, PS3, Xbox 360









THE CURSE OF MONKEY ISLAND

ÜÇ KAFALI MAYMUNLARA DİKKAT! -CAN ARABACI

Kaptanın Seyir Defteri. Guybrush Threepwood. Günlerdir denizde kayıbım. Tayfam ya da yön bulmamı sağlayabilecek ekipmanım yok. Yarısı yenmiş sosisim dışında herhangi bir erzağım da yok ve yakında içecek su bulamazsam sonum geldi demektir. Devam etmemi sağlayan tek şey, sevgili Elaine'imi bulma umudum...

Efsanevi hazine Big Whoop'u bulma çabalarım acınası şekilde sonuçlandı. Bana şan ve şöhret getireceğini sanmıştım. Ancak tek yaptığı beni ezeli düşmanım zombi-korsan LeChuck'ın avcunun içine bırakmak oldu. Elaine ile evlenmek için yaptığı şeytani planlarını alt üst ettiğimden benden intikam almak istiyormuş.

Ah, gerçekten çok çok susadım! İçecek biraz suyum olsaydı devam edecek gücü bulabilirdim belki de. Ama biliyorum ki göz alabildiğine okyanusla çevrili etrafım... Karaya bir ulaşabilsem, hem su hem de biraz erzak bulabilirim. Belki biraz meyve... Gücümü kazanmamı sağlayacak herhangi bir şey. Mmmm... Belki biraz muz... Ah, niye kendime böyle işkence ediyorum ki? Sanki biraz da tavuk ve bir maşrapa grog istesem bana bir yararı olacakmış gibi.
Ah, benim tatlı Elaine'im... Bu sonsuz okyanusta yüzünü bir kez daha göremeden ölmeye mi mahkumum? Acaba...

Bu sahneyle açılıyordu CMI, yani The Curse of Monkey Island. Daha ilk saniyelerinden Guybrush'ın yanı başından geçen taze meyvalar ve grog fıçısının üzerindeki tavuktan habersiz şekilde günlüğüne yazdığı satırlarla gülmekten kırılmamızı sağlayarak... Daha önceden de fark etmişsinizdir belki, Monkey Island serisinin genel olarak çok büyük bir hayranıyım. Her bir oyununu ayrı ayrı severim, Monkey Kombat ile bana kafayı yedirten Escape From Monkey Island'ı bile. Ama bana favorimin hangisi olduğunu soracak olsanız cevabım hiç düşünmeden The Curse of Monkey Island olacaktır. Çünkü CMI'ın mayasında onu diğerlerinin bile üzerine çıkaran bir şey var. Belki o çizgi filmimsi grafikleri asıl sebep, belki de ikinci oyunda olmayan Insult Swordfight'ın bomba gibi dönüşü... Ya da belki de Murray'in ta kendisi! Önceki oyunlara kıyasla hayli uzun olan ve inanılmaz bir mizaha sahip hikâyesi de olabilir tabii. Hangisi olursa olsun, CMI benim Monkey Island serisindeki favori oyunumdu ve onu yazan kesinlikle ben olmalıydım. İşte bu yüzden, geçen ayın Son Jeton talihlisi Emre aslında CMI'ı yazmaya niyetlenince hiç acımadan yoluna taş koyarak yazıyı kendim için rezerve ettirdim ve bu yaptığımdan da zerre de pişman da değilim. Bwahahahah! (Yüksek dozda Monkey Island'a maruz kaldığımdan Murray'in kahkahası içime işledi sanırım.)

Monkey Island 2'nin kafa karıştırıcı sonu nedeniyle

BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

> Başta tasarlandığı şekliyle Murray'in gözüktüğü tek sahne LeChuck'ın gemisindeki sahne olacakmış. Ancak oyunu test eden oyuncular Murray karakterini o kadar çok sevmişler ki (e haklı olarak) LucasArts da Murray'in oyundaki yerini daha da sağlamlaştırmaya karar vermiş.

> Oyunu bitirdiğinizde akan Credits ekranında Guybrush ve Elaine'in "Plank of Love" adında bir şarkı söylemesi planlanıyormuş, ancak şarkının kayıtları oyunun çıkış tarihine yetişmeyecek gibi olunca şarkı oyundan çıkarılmış. Yine de eğer internette biraz araştırırsanız şarkının sözlerini bulmanız mümkün.





Guybrush'ın hatalarından ders çıkartın, lanetli olup olmadığını bilmediğiniz yüzüklerle kız arkadaşınıza evlenme teklif etmeyin!



gerçeklik algımız sapıtmıştı bir süreliğine. Neyse ki CMI o kafa karışıklığını da gideriyor doğrudan. LeChuck'ın Lanetlenmişler Karnavalı'ndaki tuzağından kurtulmayı başaran Guybrush, hayatının aşkı Elaine'i aramaya çıkıyor. Ve buluyor da. Ancak söz konusu Guybrush olunca her şey beklenildiği gibi yolunda mı gidiyor sizce? Tabii ki hayır. LeChuck'ın gemisinden yürüttüğü büyük, elmas yüzükle Elaine'e evlenme teklif eden Guybrush, Elaine yüzüğü takıp altın bir heykele dönüşünce tekrar yollara düşüyor. Bu sefer yüzüğün üzerindeki laneti kaldırıp, sevgili biricik Elaine'i eski haline getirmek için. Akıl danışmaya Voodoo Lady'ye giden Guybrush, laneti kaldırmak için artık yerini kimsenin bilmediği Blood Island'da bulunan bir elmas yüzüğe, yolu gösteren bir haritaya ve tabii ki de bu yolda ona eşlik edecek bir tayfaya ihtiyacı olduğunu öğrenir. Tayfa ararken bütün şapşallığıyla Elaine'in altın bir heykele dönüştüğünden bahsedince diğer korsanlar da olaya karışır tabii. Bütün bunların üzerine bir de Elaine'i kimin kaçırdığını bulmak eklenir böylece.

Sıradan bir korsanlık oyununda tayfanıza adam alırken muhtemelen onları zenginlik, şan ve şöhret hayalleriyle ikna ederdiniz değil mi? Ancak oynadığınız oyun Monkey Island olunca tayfa buluş şekliniz de farklılık gösteriyor. "Meşhur" Edward Van Helgen'i (isim bir şey çağrıştırdı mı?) grubunuza katmak için önce ondan iyi banjo çaldığınızı kanıtlamanız gerekiyor mesela. Ki aranızdaki banjo düellosu da oyunun en unutulmaz sahnelerinden biri olarak hafızanızdaki yerini alıyor zaten. Bunun dışında türlü türlü absürt iş için çeşitli mini oyunlar mevcut. İş yapmaları konusundaki ısrarlarınıza rağmen kafiyeli bir şekilde şarkı söylemeyi tercih eden tayfanızın şarkısını bozmaya çalışmak, veya ilk oyunda bayıldığımız ve bu oyunda geri dönen Insult Swordfight gibi... (bkz. sağdaki kutucuk)

Tayfa tamam, muazzam espriler tamam, Insult Swordfight tamam, başı dertten derde giren Guybrush da tamam. Ne eksik? Ah, LeChuck! Merak etmeyin, ezeli düşmanınız LeChuck da oyundaki yerini alıyor. Önceki oyunlara göre biraz daha geri planda kalıyormuş gibi gözükse de işin aslı öyle değil, yine en sonunda kozlarınızı onunla paylaşıyorsunuz. Önce hayalet, sonra zombi olduktan sonra bu sefer de iblis formuyla karşımıza çıkıyor üstelik. Ve Elaine'e olan takıntısı da tam gaz devam ediyor.

Point & Click olarak tabir ettiğimiz eski moda macera oyunlarını seviyorsanız ve henüz Monkey Island serisinden, hele ki The Curse of Monkey Island'dan uzak kaldıysanız gerçekten hem kendinize, hem de oyuna büyük haksızlık etmişsiniz. En zor dönemlerimden birinde yegane neşe ve kahkaha kaynağım olan CMI, oynadıktan sonra sizin de suratınızda izi hiç silinmeyecek koca bir sırıtış bırakacak. Bundan emin olabilirsiniz. Ama ondan önce, bilmeniz gereken başka bir şey var: Tam arkanda! Üç kafalı bir maymun!

NE İYİ NE KÖTÜ

- ✔ Çizgi film tarzı grafikler
- ✔ Müthiş espriler
- ✔ Guybrush Threepwood
- ✔ Insult Swordfight!
- ✔ Say say bitmez!
- ✖ Yeni sistemlerde biraz sorun çıkartabiliyor



A pirate I was meant to beee!
Trim the sails and roam the seaaa!

> **Tür:** Macera > **Yapım:** LucasArts > **Dağıtım:** LucasArts > **Kutulu Fiyatı:** - > **Dahası İçin:** www.worldofmi.com

INSULT SWORDFIGHT

Başka korsanlar nasıl dövüşüyor orasını karıştırmayın şimdi. Monkey Island'da korsan dövüşü dedin mi o iş birbirinize yaptığınız hakaretlerin ne kadar kafiyeli olup olmadığına bakıyor. Güzellerinden birkaç tanesini burada örnek olarak vereyim istedim ki günün birinde bir forum buluşmasında falan karşılaşırsak yenişmeye çalışırız belki. Ama uyarayım; bugüne kadar bana rakip olabilen pek çıkmadı.

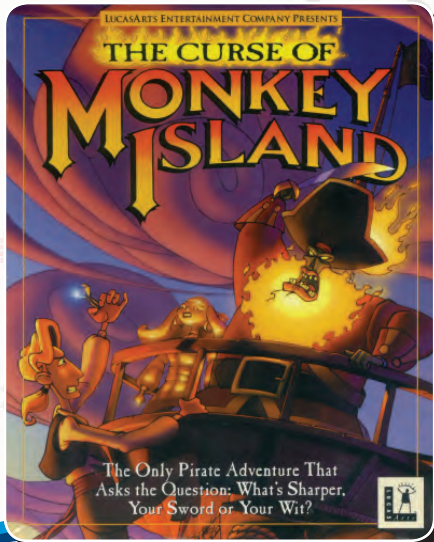
-Every enemy I've met, I have annihilated!
+With your breath, I am sure they all suffocated.

-You're as repulsive as a monkey in a negligee!
+Do I look that much like your fiancée?

-En Garde! Touché!
+Oh, that is so cliché.

-I'll hound you night and day!
+Then be a good dog. Sit! Stay!

-I have never seen such clumsy swordplay!
+You would have, but you were always running away.



SON KARAR

GRAFİK
SES VE MÜZİK
HİKAYE / ATMOSFER
EĞLENCE

Korsan olmak için doğru yerdesiniz...

9.4

Ne Kadar Oynanır?
Düzensiz aralıklarla, kendinizi yalnız hissettikçe, hep!

PC | PS1 | PSN | Nintendo Wii | XBOX

10 YIL ÖNCE SEN...

PIXEL

Retroman'i görmeye alıştığınız bu köşede bundan böyle sizlere Retroman değil "siz" sesleneceksiniz.

Bu yarım sayfada mikrofonlarımızı size uzatıyoruz ve bize yazmanızı istiyoruz. Ne soruyoruz? Çok basit: **10 yıl önce nasıl bir oyuncuydunuz? Ne oynuyordunuz? Oyuncu kafanız nasıldı? Şimdiyle aranızdaki farklar...** Boşluklar dahil **1750 karakter** yazınızı bir de **güzel resimle** süsleyip bize ayın 18'ine kadar yollayın. Biz de yolladıklarınız arasından en beğendiğimizi seçelim bu *adınızla* burada yayınlayalım.

Yazılarınızı e-posta ile birlikte *"10 yıl önce ben"* başlığıyla volkan@oyungezer.com.tr adresine atabilirsiniz. Unutmayın, son yazı gönderim tarihi **18 Eylül.**

10 yıl önce kim ne yapıyormuş, oynuyormuş; görelim bakalım!



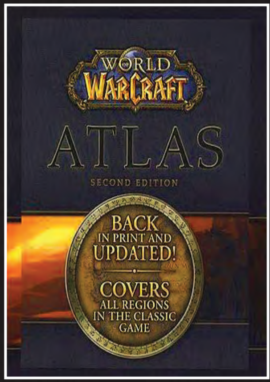
RETRO-MAN

KAZANAN

Geçen ay Retroman'de sorduğumuz soruya doğru cevap verenler arasında çekilişle seçilen okuyucularımız:

1. Olup bizden WoW: Atlas kazanan okuyucumuz: **Furkan Çifçi**

2. Olup bizden 6 aylık Oyungezer aboneliği kazanan okuyucumuz: **Ahmet Cemre Ataselim**





PIXEL YAZITLARI



İLKLERİN OYUNU: THE ADVENTURE

Eğer kapanmadan yetişebilseydim "İlk Göz Ağrım"da yazacağım üç oyundan biri "The Adventure" olacaktı arkadaşlar. Ama o zaman da köşenin adı "İlk Üç Göz Ağrım" olur muydu bilemiyorum tabii, hehe. Benim ilk göz ağrımdan başka birçok şeyin de ilkine ev sahipliği yapmış bir efsanedir aslında **The Adventure**.

1978 yılında, Atari'de bir programcı olan **Warren Robinett**, şu an tarihe gömülmüş olan text RPG/adventure oyunlarının büyük bir hayranıydı. Colossal Cave Adventure'dan ilham alan Warren, bu tarz bir oyunu nasıl Atari 2600'e uyarlayabileceğinin planlarını yapıyordu. Ama o dönemki patronuna göre kilobaytlarca metinler içeren bu oyunları, topu topu 4 KB'a sığdırmak yalnızca hayal görmek demekti. Bu yüzden de projeyi iptal etmesini istedi.

Ne var ki Warren son derece kararlıydı. Oyununa kaleler, ejderhalar, kılıçlar, anahtarlar gibi günümüz RPG oyunlarının temellerini katıp, birkaç krallık da ekleyince oyun tarihinin birden fazla ekranlı ilk evreni yapılmış oldu. Ayrıca konsolda klavye olmadığı için o kılıçları ve anahtarları, oyuncuların istediği zaman tek tuşla alıp bırakabilecekleri şekilde tasarlayınca da ilk taşınabilir eşya sistemi de oyun dünyasına merhaba dedi.

En sonunda tarihin ilk grafikli aksiyon macera oyununu yapmayı başaran Warren, o dönemde yapımcıların isimleri yerine sadece "by Atari" yazıldığı için oyundaki odalardan birine kendi adını gizledi. Ki bence de çok iyi yaptı. Böylece farkına varmadan tarihin ilk **Easter Egg**'ini de yapmış oldu. Atari firması bundan habersiz oyunu piyasaya sürdü ve oyun tam 1 milyon satarak Atari 2600 tarihinin en çok satan yedinci oyunu haline geldi.

Tabii Warren'ın bu çakal planı, nihayetinde 12 yaşındaki bir çocuk tarafından keşfedildi. Bunu öğrenen firma oyunun büyük başarısına rağmen çılgına döndü ve Atari kendisini kovmadan önce zavallı dostumuz istifa etmek zorunda kaldı.

Ha ayrıca az daha unutuyordum, oyunun yaşattığı ilklerin bu kadarla sınırlı olduğunu sanıyorsanız yanılıyorsunuz arkadaşlar. Oyuncular ejderha tarafından yutulduğunda oyunu reset'lerse de eşyalar en son bıraktığı yerde kalarak için ilk continue sisteminin atası da devreye girmiş oluyordu. Bu adamın elini öpmek lazım harbiden...

-Emre Sümer







Eski Dergilerim

Amiga Power! Ba-DOOOM! Yo yo, küçümseyici gözle bakmayın kapağa! Bugün büyük bir medya devi olan Future Publishing'e ait dergi. Kapakta denenen ilginç şeyse "and what about" kısmı. Düşünsenize size "Peki şu incelemelere ne dersiniz?" yazsak? Cık. İyi fikir değilmiş. Oyun karakteri yerine salaş bir gerçek karakter görseli kullanmak da o zamanlar moda idi. Hiç değinmeden kaçıyoruz...



Oyungezer
SAYI: 47 - 2011/09

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu:
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

SETİ Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

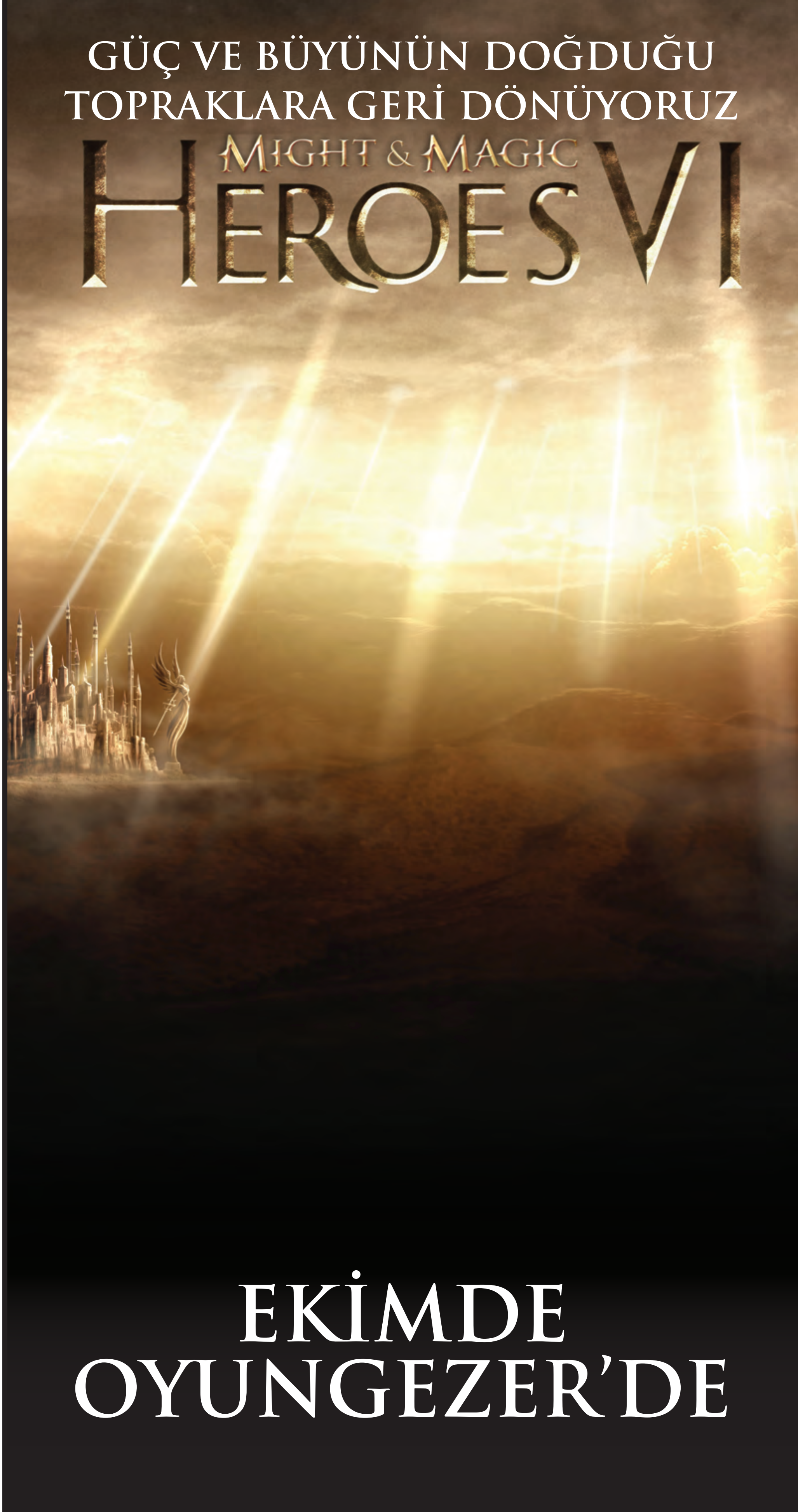
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 5 Eylül 2011

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.



Geçen sayının ayıpları!

1. Brothers in Arms: Furious 4 ön incelemesinde öyle bir font seçmişiz ki memleketteki göz doktorları fazla mesai yapmak zorunda kalmış. Sadece okurlarımıza değil, doktorlarımıza da ayıp olmuş.

2. Dead Island'ı Ağustos sayısında inceleyeceğimize çok eminmişiz, geçen ayın bu sayfasına resmini bile basmışız. Ama sonuç pek öyle olmamış, zombili ada seyahatimiz başka bahara (sonbahar) kalmış.


WARHAMMER 40,000
SPACE MARINE
I AM WAR
9 EYLÜL'DE SATIŞTA
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
STEAMWORKS
GAMING EVOLVED AMD
18
www.pegi.info
Warhammer 40,000: Space Marine – Copyright © Games Workshop Limited 2011. Space Marine, the Space Marine logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Device, 40,000, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Space Marine game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2011, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. AMD, the AMD Arrow logo, ATI, the ATI logo, AMD Athlon, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.
relic ENTERTAINMENT
THQ
ARAL